Technics

SX-K500
SX-K700

ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

Specifications

		SX-K500	SX-K700
KEYBOARD		49 KEYS	61 KEYS
KEY SPLIT		○ (G2, C3, G3)	
ONE TOUCH PLAY		○	
FULLBAND SETTING COMPUTER		RECORD*, FULLBAND SETTING COMPUTER	
SEQUENCER		RECORD*, EDIT, STEP RECORD, SOLO, POLY ACCOMP/CHORD, BASS, DRUMS & CONTROL, KEYBOARD...	
VOICE SETTING COMPUTER		SET, 1~4	
CONDUCTOR		[L]...POLY, BASS [R]...SOLO, POLY	
TONES & EFFECTS	POLY/ACCOMP	P1... POP ORGAN 1, 2, SYNTH STRING, SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, SYNTH PERCUSSIVE 1, 2, 3, SOLID GUITAR, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO, ELECTRIC GRAND P2... JAZZ ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, BRASS, TENOR SAX, ALTO SAX, CLARINET, FLUTE, STEEL DRUM, VIBETONE, CLAVI, JAZZ GUITAR, MUTE GUITAR, ELECTRIC PIANO, PIANO P3... PIPE ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, TRUMPET, FRENCH HORN, ACCORDION, OBOE, PAN FLUTE, HARMONICA, GLOCKEN, BANJO, GUITAR, HAWAIIAN GUITAR, HARPSICHORD, PIANO MEMORY...1~16 CHORUS, SUSTAIN	
	SOLO	S1... SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO S2... JAZZ ORGAN, STRINGS, TROMBONE, ALTO SAX, HARMONICA, FLUTE, JAZZ GUITAR, ELECTRIC PIANO S3... VIOLIN, STRINGS, TRUMPET, CLARINET, OBOE, PAN FLUTE, HAWAIIAN GUITAR, PIANO MEMORY...1~8 CHORUS, SUSTAIN	
	BASS	ORGAN, TUBA, ACOUSTIC, ELECTRIC, CHOPPER, SYNTH 1, 2, 3, SUSTAIN	
TECHNI-CHORD		○	
SOUND EDIT		SOUND EDIT, ⌐, ∫, ∫, RELEASE, VIBRATO (DEPTH, SPEED, DELAY), REPEAT DELAY (, SPEED), OCTAVE, POLY M...1~16, SOLO M...1~8	
BACK GROUND SOUND		○	THUNDER, BIRD, WIND CHIMES, RANDOM 1, 2, WIND, STREAM, WAVE, CHURCH BELL, CANCEL
RHYTHM		R1... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R2... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R3... SHUFFLE, BALLAD, 8 BEAT, 16 BEAT, SWING ROCK, REGGAE, SALSA, BOSSA NOVA R4... MARCH/COUNTRY, WALTZ, JAZZ WALTZ, DIXIE, SWING, RHUMBA, TANGO, SAMBA	
	(CONTROLS)	TEMPO, START/STOP, SYNCHRO & BREAK	
FILL IN & INTRO		○	
ENDING		○	
KEYBOARD PERCUSSION		○, KEYBOARD	
MANUAL PERCUSSION		———	1~3
AUTO PLAY CHORD		ONE FINGER, FINGERED, MEMORY	
VARIATION		DRUMS, BASS & ACCOMP 1~4	
COMPOSER		———	RECORD (DRUMS, BASS, ACCOMP), CLEAR, STEP RECORD, TRIPLET, 1~4, ACCENT, TIE, CANCEL
TUNING		○	
TRANSPOSE		G ~ C ~ F#	
FOOT SWITCH SELECTOR		GLIDE, ENDING, START/STOP, FILL IN, SUSTAIN (ALL OFF)	
BALANCE		BACK GROUND SOUND, DRUMS, BASS, ACCOMP, SOLO, POLY	
MODE SET		MODE SET, RECORD*, START/STOP, MIDI CLOCK, SONG SELECT, VELOCITY, PROGRAM CHANGE, OCTAVE (−2, −1, +1, +2), LOCAL CONTROL (SEQ TO EXT, MAN TO EXT, BOTH TO EXT), FSC ENABLE	
OTHERS		POWER SWITCH, MAIN VOLUME, MEMORY CARD SLOT, LINE OUT TERMINALS ([R]/[R]+[L], [L]), PEDAL IN TERMINALS (EXP PEDAL, FOOT SW), MIDI TERMINALS (IN, OUT), HEADPHONE JACK, AC CORD INPUT, INITIAL KEY	
OUTPUT		10W X 2	
SPEAKERS		12 cm (4-23/32") X 1	9 cm (3-17/32") X 1
POWER REQUIREMENT		50 W	
		AC 120/220/240V 50/60 Hz, AC 120V 60 Hz (NORTH AMERICA)	
DIMENSIONS (WXHXD)		78.7 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (30-31/32" X 5-9/32" X 14-3/32")	95.1 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (37-7/16" X 5-9/32" X 14-3/32")
NET WEIGHT		10 kg (22.0 lbs.)	10.5 kg (23.1 lbs.)
ACCESSORIES		MUSIC RACK, DUST COVER, AC CORD	

*Common **RECORD** button is used for these buttons.

Technics

OWNER'S MANUAL **BEDIENUNGSANLEITUNG**
INSTRUCTIONS D'EMPLOI **INSTRUCCIONES DE MANEJO**
GEBRUIKSAANWIJZING **ISTRUZIONI PER L'USO**

ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ESPAÑOL
NEDERLANDS
ITALIANO

Caution

Voltage (except North America)
Be sure the voltage adjuster (located on the rear panel) is in accordance with local voltage in your area before using this unit. Use a screwdriver to set the voltage adjuster to the local voltage.

WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRICAL SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

BEFORE YOU PLAY, PLEASE READ THE CAUTIONARY COPY APPEARING ON PAGE 29.

IMPORTANT (for GREAT BRITAIN)
THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:

BLUE — NEUTRAL
BROWN — LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this unit may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal marked with the letter L or coloured RED.

This apparatus was produced to BS 800: 1977.

Vorsicht!

Netzspannung (außer Nordamerika)
Versichern Sie sich, daß der Spannungswähler auf der Rückseite mit Ihrer lokalen Netzspannung übereinstimmt, bevor Sie das Instrument in Betrieb nehmen. Ist dies nicht der Fall, benutzen Sie einen Minusschraubenzieher, um den Spannungswähler auf die örtliche Netzspannung einzustellen.
Bevor Sie anfangen zu spielen, lesen Sie bitte die Vorsichtshinweise auf Seite 57 dieser Anleitung.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-K500/SX-K700
(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046 / 1984
(Amtsblattverfügung)

funk-entstört ist.
Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH
Name des Herstellers/Importeurs

Precaución

Tensión (excepto América del Norte)
Cerciórese de que el ajustador de tensión, situado en el panel posterior, está ajustado al valor de la tensión de su residencia. Efectúe esta comprobación antes de utilizar el órgano. Para ajustar la tensión emplee un destornillador para posicionar el ajustador de tensión al valor correspondiente.
Antes de empezar a tocar, lea las precauciones a página 113.

Attenzione

Voltaggio (eccetto Nord America)
Assicurarsi che il cambio tensione, sul pannello posteriore, concordi la tensione con il voltaggio della tensione di rete. Usate nel caso un cacciavite per adattare la tensione.
Prima di suonare vi consigliamo di leggere le indicazioni della pagina 169.

Attention

Tension (à l'exception de l'Amérique du nord)
Avant de mettre cet appareil en marche, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension utiliser un tournevis plat (−).
Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 85.

Attentie!

Netspanning (behalve voor Noord Amerika)
Let er op dat de spanningscaroussel, die zich op het achterpaneel bevindt, op de juiste netspanning staat vóór het orgel wordt aangesloten. Gebruik een kleine schroevedraaier om de spanningscaroussel in te stellen.
Voordat U gaat spelen, lees de waarschuwings punten op bladzijd 141 zorgvulding en goed door.

The first part of this manual comprises a basic explanation of the PCM Keyboard and its functions, and the second part details practical applications, particularly of the many storage functions. A thorough understanding of the basic functions should be acquired before attempting to use the advanced applications.

BASIC FUNCTIONS

ENGLISH

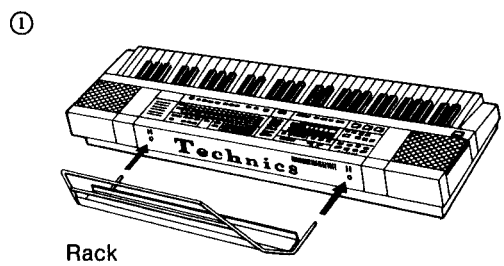
This section comprises an explanation of tones and effects, rhythm and the fundamental workings of the PCM Keyboard. The circled numbers on the separate sheet correspond to the section numbers in this instruction manual.

Part I Introduction

① Playing Your Technics is Easy!

Let's get ready.

1. Set up the music rack.
   Insert the music stand in the two holes on the keyboard as shown in the figure.

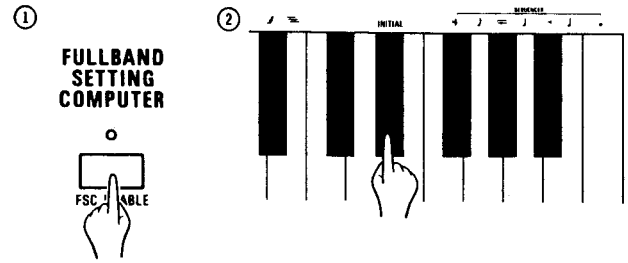


2. Plug the power cord into an outlet.
3. Turn the **POWER** switch on.

Let's set the standard settings <initial mode>.

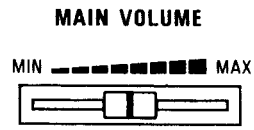
1. Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button to turn it on.
2. Press the **INITIAL** key on the keyboard.

- Various recording operations are possible with this keyboard. By performing this <initial mode> operation, the factory preset settings are designated. The contents stored in the **COMPOSER**, **SEQUENCER** and **FULLBAND SETTING COMPUTER** are left as they are.



Let's play.

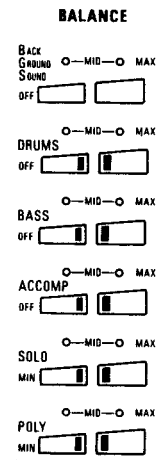
Now let's play a song. Adjust the **MAIN VOLUME** to an appropriate level.



Balance

The volume can be adjusted for each section with the **BALANCE** controls. Pressing the right button increases the volume, and pressing the left button decreases it.

- The **BALANCE** controls have four levels.
- Except for the **SOLO** and **POLY** sections, when neither indicator is lit, the sound for that section is off.
- The **SOLO** and **POLY** volumes are turned off in the following manner: When the left and right indicators are both off (minimum), press the two buttons at the same time. The volume for that part will be turned off, and the left indicator will flash.

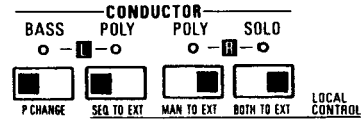


Part II Basic creation of tones and effects

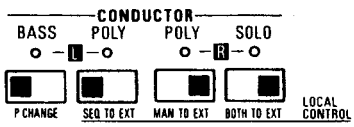
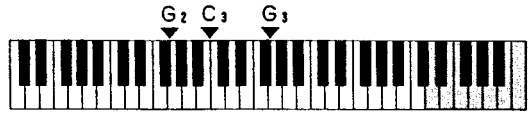
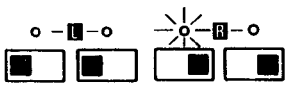
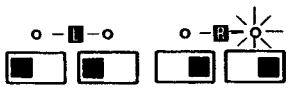
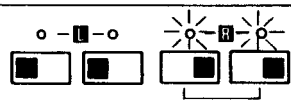
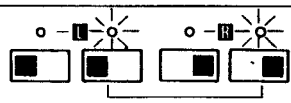
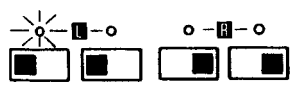
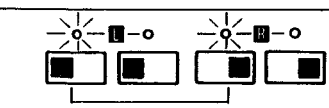
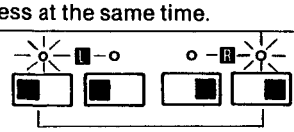
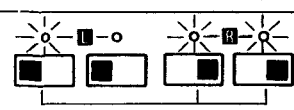
② Conductor

With this PCM Keyboard you can select **POLY**, **SOLO** and **BASS** tone groups. The **CONDUCTOR** buttons allow you to assign specific tones from these groups to the entire keyboard or to the left or right part of a split keyboard.

The eight ways to assign tones to the keyboard are shown here.



(When the **AUTO PLAY CHORD** is off)

CONDUCTOR settings	Tonal keyboard	Number of notes that sound simultaneously
	 (K700 only)	
	**POLY**	8 notes
	**SOLO**	2 notes
 Press at the same time.	**POLY + SOLO**	**POLY**: 8 notes **SOLO**: 1 note
 Press at the same time.	[L] **POLY** [R] **SOLO** Split point	[L] **POLY**: 8 notes [R] **SOLO**: 2 notes
	**BASS**	1 note
 Press at the same time.	[L] **BASS** [R] **POLY** Split point	[L] **BASS**: 1 note [R] **POLY**: 8 notes
 Press at the same time.	[L] **BASS** [R] **SOLO** Split point	[L] **BASS**: 1 note [R] **SOLO**: 2 notes
 Press at the same time.	[L] **BASS** [R] **POLY + SOLO** Split point	[L] **BASS**: 1 note [R] **POLY**: 8 notes **SOLO**: 1 note

- Eight **POLY** notes can be produced at one time; however, when using the **AUTO PLAY CHORD** or **SEQUENCER (ACCOMP)** feature (explained later), only four **POLY** notes are produced at one time.
- Even if the keyboard is not split, if the **AUTO PLAY CHORD** is used, the keyboard splits automatically.
- When a mixed keyboard (**POLY + SOLO**) is selected, play the chord with your left hand and the melody with your right hand. If you remove your right hand from the keyboard, the **SOLO** sound will not shift to the left hand so that the melody can be successfully played. (When the interval between the chord and melody is less than one whole note, the sounds will shift to the left hand.)

ENGLISH

Key Split

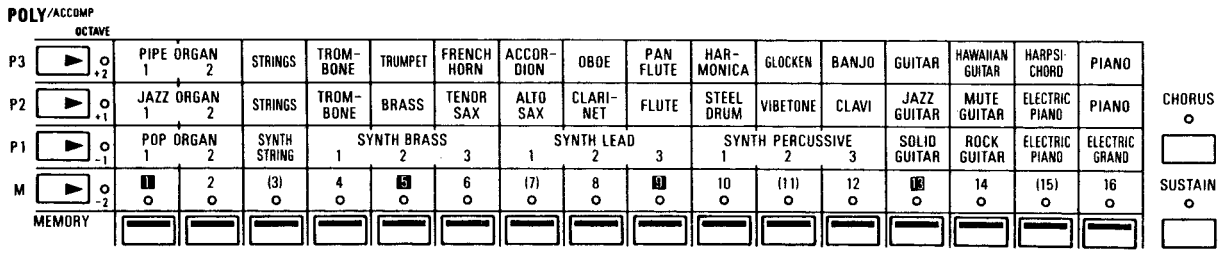
KEY SPLIT

The **KEY SPLIT** button is used to specify the point where the keyboard divides into the [L] (accompaniment) part and [R] (melody) part.

One of the three indicators (at G2, C3 or G3) is lit to show the split point. With each press of the **KEY SPLIT** button, the indication moves to the next split point.

- If a split keyboard is not specified, for example as when **SOLO** only is selected by the **CONDUCTOR** buttons, one of the split point indicators will light for as long as the **KEY SPLIT** button is kept pressed.
- When the keyboard is split, the octave may shift, depending on the tone.

③ Poly



POLY tones are selected with the **P1**, **P2** and **P3** column buttons and the buttons marked **1** through **16** going across.

The preset **POLY** tones are arranged into genres:

P3.....classical, folk sounds
P2.....jazz, latin, rock sounds
P1.....disco, pops sounds

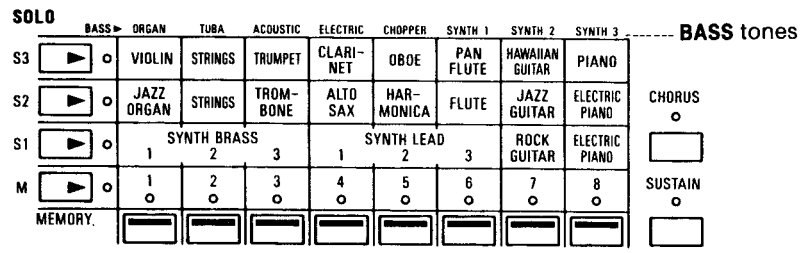
- The 16 positions in the **M** row are to store the preset sounds that you have edited yourself. (Refer to ⑬ Sound Edit.)

Press the **CHORUS** button on to expand the sound and create a chorus effect.

When the **SUSTAIN** button is on, even when the keys are released, the notes fade slowly, giving a sustain effect.

- These buttons are also used to select the tone when storing in the **ACCOMP** part of the **COMPOSER** or **SEQUENCER** (explained later).

④ Solo



SOLO tones are selected with the **S1**, **S2** and **S3** column buttons and the buttons marked **1** through **8** going across.

The preset **SOLO** tones are arranged into genres:

S3.....classical, folk sounds
S2.....jazz, latin, rock sounds
S1.....disco, pops sounds

- The 8 positions in the **M** row are to store the preset sounds that you have edited yourself. (Refer to ⑬ Sound Edit.)

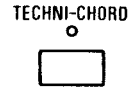
The **CHORUS** and **SUSTAIN** buttons are used to apply chorus and sustain effects to the **SOLO** sounds.

Bass

The 8 **BASS** sounds are indicated in the topmost row. Choose a preset **BASS** sound with the 8 **MEMORY** buttons when **BASS** has been selected in the **CONDUCTOR**.

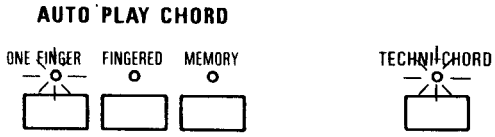
- Note, however, that when **BASS** is selected for the [L] part and **SOLO** is selected for the [R] part, these buttons are used to select **SOLO** sounds.
- **SUSTAIN** functions for the **BASS** part, but **CHORUS** does not.

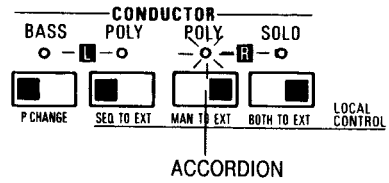
⑤ Techni-Chord

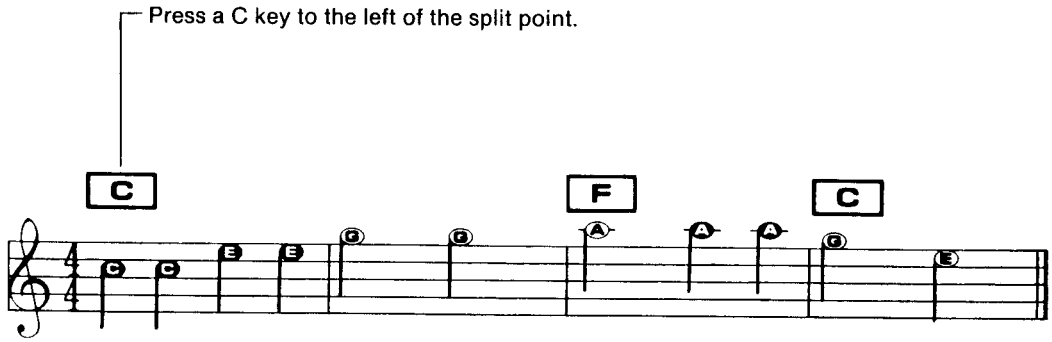


TECHNI-CHORD, when used with the **AUTO PLAY CHORD** or **SEQUENCER** feature, makes your one-finger melodies sound like those of a professional keyboardist by transferring the chord tones you play on the left part of the keyboard (see ⑫ Auto Play Chord) to each melody note you play on the right part of the keyboard.

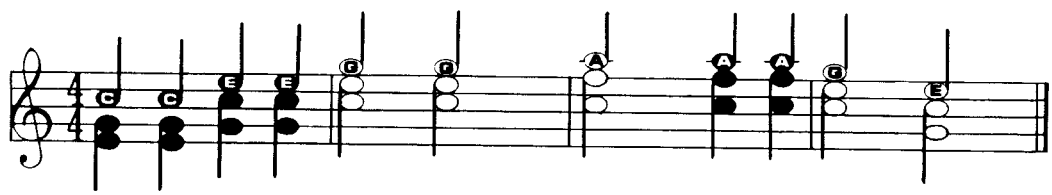
Make the settings as shown here and play the example below.





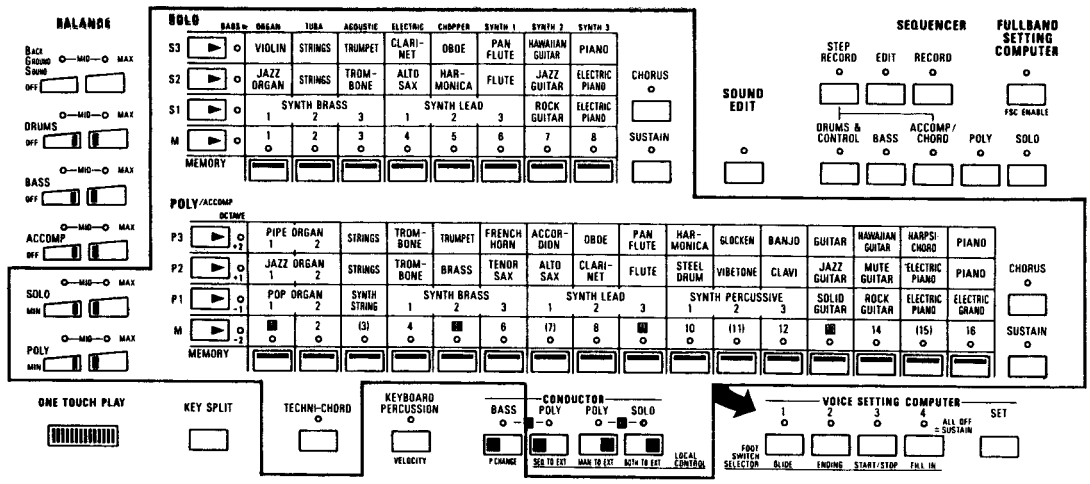


Now press the **TECHNI-CHORD** button and play the example again. Here's how your one-finger melody looks when written out—three-note melody chords!



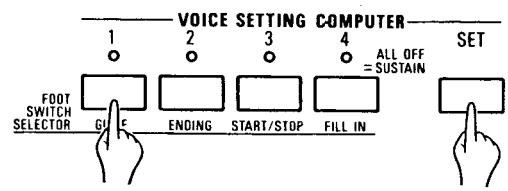
NOTE: When you're using the **AUTO PLAY CHORD** feature, the melody with **TECHNI-CHORD** is playable on the keys for melody. When you've entered the chords in the **SEQUENCER**, the melody with Techni-Chord can be played over the entire keys. Be sure to play the melody with only one finger on your right hand—**TECHNI-CHORD** does the rest!

⑥ Voice Setting Computer



Up to four combinations of the selected **POLY** and **SOLO** tones and effects, and also the settings of the **POLY** and **SOLO BALANCE** controls, the **CONDUCTOR** and the **TECHNI-CHORD** can be stored in the **VOICE SETTING COMPUTER 1~4** buttons. During a performance, any one of four stored settings are recalled at the touch of a finger!

1. Set the registration.
2. With the **SET** button held down, press the **1** button until the indicator stops flashing.
   This stores your setting in the **1** button. That's all it takes!



To change your custom registrations, just set up the buttons you want and then press **SET** and the desired number button. The previous setting is automatically replaced by the new one.

You can change the selected voice and effect from the memory by pressing any other number button. The memory contents in the keyboard, however, remain unchanged.

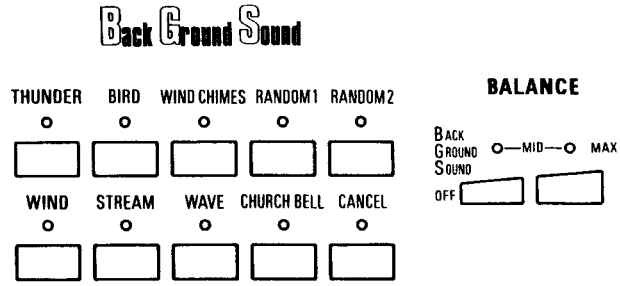
- The numbers of the **M** row buttons can be stored in the **VOICE SETTING COMPUTER**, but not the button contents.

⑦ Back Ground Sound

■ **K700**

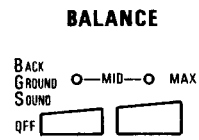
Various preset background sounds are available at the touch of a button, from the sound of the wind to waves on the beach. Press the respective button to turn the background sound on. Press **CANCEL** to turn it off.

- The background sounds can be mixed when two buttons are pressed at the same time. However, if the **RHYTHM** is turned on, only one background sound is produced (the sound from the uppermost or leftmost button), although both indicators continue to be lit. When the **RHYTHM** is turned off, both background sounds are again heard.

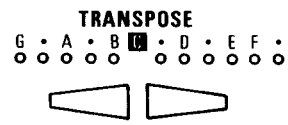


■ **K500**

When the **BALANCE** controls for **BACK GROUND SOUND** are on, a preset background sound is produced.



⑧ Transpose

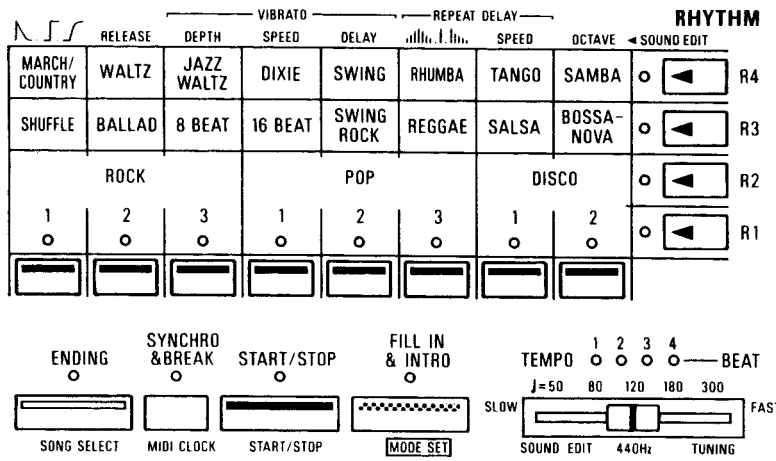


Suppose you learn to play a song—in the key of C, for example—and decide you want to sing it, only to find it's either too high or too low for your voice. Your choice is to either learn the song all over again, in a different key, or to use the **TRANSPOSE** feature.

C is the standard setting, and the key may be raised or lowered with the two **TRANSPOSE** buttons. The key can be reset to C instantly by pressing both **TRANSPOSE** buttons simultaneously.

Part III Let's play the rhythm

⑨ Rhythm



The rhythm unit consists of rhythm selector buttons, start/stop devices, beat indicators, and volume and speed controls.

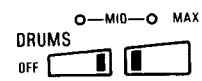
Rhythms are selected with the **R1~R4** buttons and the eight buttons across the bottom of the **RHYTHM** section. The rhythms are arranged into groups of four types:

R4.....standard
R3.....orthodox rock
R2.....modern (acoustic)
R1.....modern (electronic)

The **START/STOP** button instantly starts and stops the drum rhythm. The rhythm always starts on the first beat of a measure. The **BEAT** indicators light to indicate the beat. This helps you relate the drum rhythms to the music and helps you keep track of "where you are" while playing.

When the **SYNCHRO START** button is on, the rhythm is started by pressing a key lower than the indicated keyboard split point.

The **DRUMS** buttons in the **BALANCE** section allow you to adjust the loudness of the drums to be in perfect balance with the other voices.



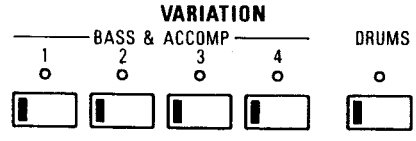
TEMPO adjusts how fast or slow the rhythm is played.

- The numbers alongside the sliding control represent the approximate tempo.

Variation

When the **DRUMS** button of the **VARIATION** section is on, additional percussion sounds are included in the rhythm and/or the rhythm pattern changes slightly.

- For some rhythms, a different pattern is produced with the **BASS & ACCOMP 1** (or **2**) and **3** (or **4**) buttons.

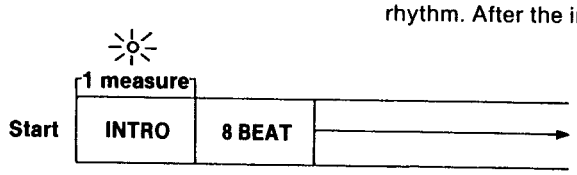


Fill in & Intro

This feature lets you use a one-measure drum solo (or "fill") as an introduction to a song, or to connect different sections of a song. Using the **8 BEAT** rhythm, let's see how this works.

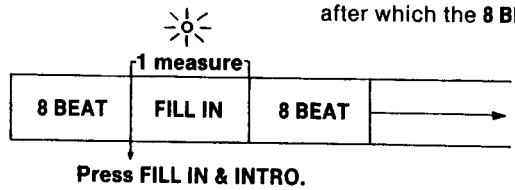
As an intro (introduction):

1. Press **8 BEAT**.
2. Press **FILL IN & INTRO**—the indicator lights up.
3. Start the rhythm (press **START/STOP**). You'll hear the drums start with the intro and continue on to the **8 BEAT** rhythm. After the intro, the indicator goes out.



As a fill-in:

1. Press **8 BEAT**.
2. Start the rhythm.
3. Whenever you want the "drummer" to "fill in", press **FILL IN & INTRO**—the fill in is immediately played for one measure, after which the **8 BEAT** rhythm resumes.



Ending

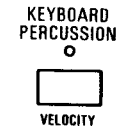
If this button is pressed at the end of a rhythm tune, one measure of the ending pattern will sound, and then the rhythm will stop.

- The ending patterns for the bass and chords of the **AUTO PLAY CHORD** (explained later) are also produced by pressing this button.

One Touch Play

If this button is pressed, the appropriate tone and effect registration for the rhythm chosen are automatically set. Therefore, immediate play is possible if a rhythm is selected and this button is pressed for several seconds until the panel indicators change.

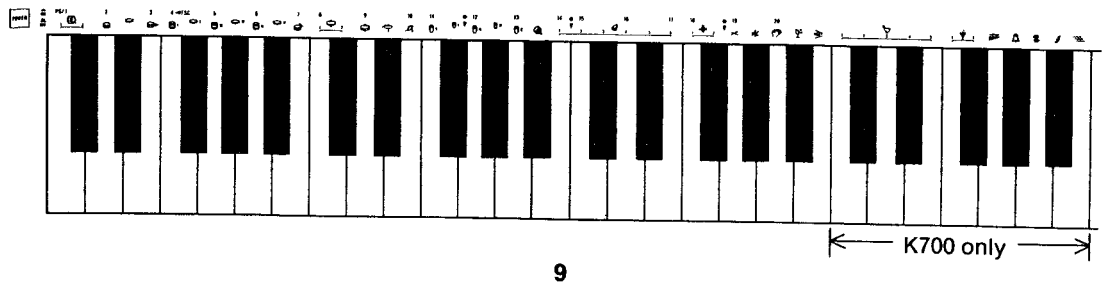
⑩ Keyboard Percussion



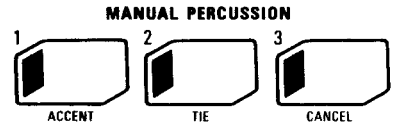
Press the **KEYBOARD PERCUSSION** button on to turn your keyboard into a whole band of percussive instruments and other special sounds.

- When **KEYBOARD PERCUSSION** is turned on, the tones selected by the **CONDUCTOR** are not available. When the keyboard percussion is used, the rhythm (if on) changes to a hi-hat and bass drum sound only. The normal rhythm sound resumes when the **KEYBOARD PERCUSSION** is turned off.
- The volume of the **KEYBOARD PERCUSSION** section is controlled by the **DRUMS** buttons of the **BALANCE** section.

<Percussive keyboard>



⑪ Manual Percussion (K700 only)



ENGLISH

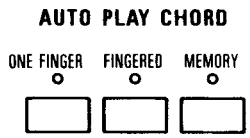
A percussive sound from the **KEYBOARD PERCUSSION** can be stored in each of the **MANUAL PERCUSSION** buttons **1**~**3**, and then can be recalled during the performance by pressing the button.

<**Procedure**>

1. Press the **KEYBOARD PERCUSSION** button to turn it on.
2. Press one of the **MANUAL PERCUSSION** buttons for about 2 seconds, and while keeping the button pressed, select the desired percussive sound by pressing the appropriate key on the keyboard.
3. Two more percussive sounds can be stored in the remaining two **MANUAL PERCUSSION** buttons.

- The **MANUAL PERCUSSION** button sounds can be played whether the **KEYBOARD PERCUSSION** button is on or off.

⑫ Auto Play Chord



Simply by playing a chord on the keyboard, the **AUTO PLAY CHORD** function automatically plays the chord (**ACCOMP**) and bass voices (**BASS**) matched to the rhythm.

The keyboard is automatically split; the left keyboard is used to determine the chords, and the right keyboard is used to play the melody.

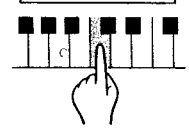
- If **BASS** only was selected by the **CONDUCTOR**, when the keyboard is automatically split, the right part produces **POLY** tones.

■ **With rhythm stopped**...The **ACCOMP** and **BASS** of the specified chord sound.
The tones become those selected when storing the **ACCOMP** and **BASS** parts of the **SEQUENCER** (explained later) or the **BASS** tones you selected when **BASS** was specified with the **CONDUCTOR** buttons.

■ **With rhythm started**...The **ACCOMP** and **BASS** of the specified chord become the automatic accompaniment in tones matching the rhythm.

Choose from two modes by pressing either the **ONE FINGER** button or the **FINGERED** button.

ONE FINGER



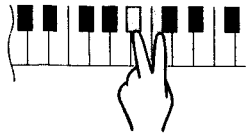
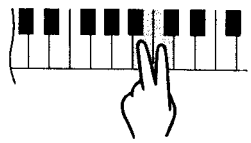
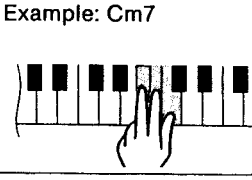
When only one key on the left section of the keyboard is pressed, the major chord and bass note of the depressed root note sound as the automatic accompaniment.

FINGERED

When a chord is played on the left keyboard, the chord and its bass note become the automatic accompaniment.

- In the **ONE FINGER** mode, **POLY** cannot be selected by the [L] **CONDUCTOR**.

■ With the **ONE FINGER** mode, when one key is pressed, the major chord sounds. However, minor, seventh and minor seventh chords can also be produced.

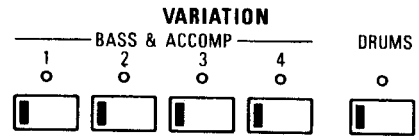
minor chord	seventh chord	minor seventh chord
Play the chord key plus a black key to the left of it.	Play the chord key plus a white key to the left of it.	Play the chord key plus one black key and one white key to the left of it (within five notes of the chord key).
Example: Cm 	Example: C7 	Example: Cm7 

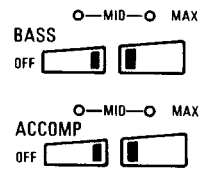
- With the **MEMORY** button on, the **BASS** and **ACCOMP** continue to sound in the specified chord until another chord is played.

■ **Pattern and Volume**

Four different accompanying patterns can be selected with the **BASS & ACCOMP** buttons in the **VARIATION** section. Adjust the **BASS** and **ACCOMP** volumes with their respective **BALANCE** buttons.

- The **1** and **3** buttons produce rhythmic patterns, and the **2** and **4** buttons produce melodic patterns.
- For the **MARCH/COUNTRY** rhythm, **VARIATION** buttons **1** and **2** produce **MARCH** rhythms, and buttons **3** and **4** produce **COUNTRY** rhythms.





■ **Chords that can be determined**

For each note, the following chords can be determined.

C, C7, CM7, Caug, Cm, Cm7, Cdim7, Cm7♭5, CmM7, C7sus4

■ **About the Break Function**

When the **ONE FINGER** or **FINGERED** and **SYNCHRO & BREAK** buttons are turned on and the **MEMORY** button is turned off, the rhythm is heard while pressing the keys on the left keyboard. If the hand is removed, the rhythm will stop. Press the keys again and the rhythm will start from the first beat.

ENGLISH

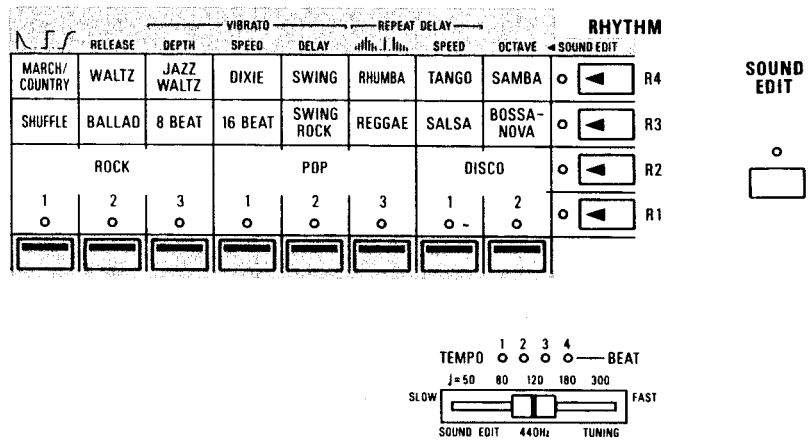
PRACTICAL APPLICATIONS

It is advised that you be familiar with the functions described up to this point and can set tones, effects and rhythms smoothly before you attempt to use the functions explained in the following sections.
This part describes the storage funetions incorporated in your PCM Keyboard, including how to modify preset tones with the **SOUND EDIT** feture, how to use the **COMPOSER** to create original rhythm patterns (K700 only), and recording your performance with the **SEQUENCER**.

ENGLISH

Part IV Storage functions

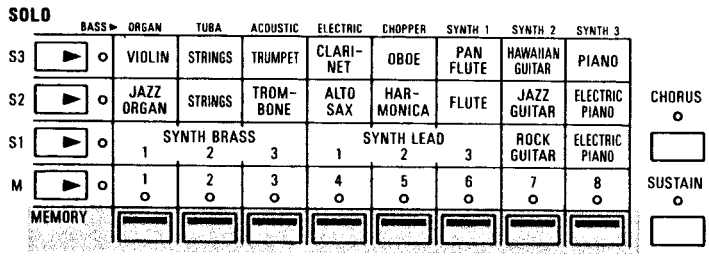
⑬ Sound Edit

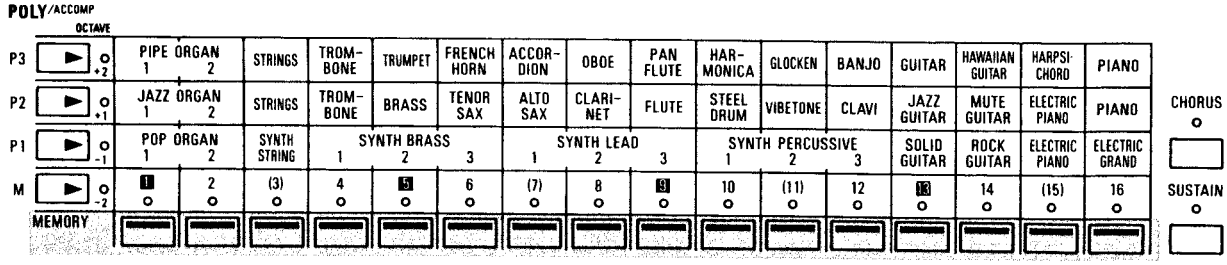


The **SOUND EDIT** feature allows you to take **POLY** and **SOLO** preset sounds, modify them and then store the edited versions in the memory buttons for instant recall.

1. Select the preset sound to be edit with the **CONDUCTOR** buttons and **POLY** or **SOLO** buttons.
2. Press the **SOUND EDIT** button to turn it on. Its indicator flashes.
3. The 8 parameters which can be edited are shown across the top of the **RHYTHM** section. Press the appropriate button for the parameter you want to edit.
4. Now, while playing the keyboard, use the sliding **TEMPO** control to alter the characteristic of the tone until it sounds right to you.
5. You may repeat steps **3** and **4** to select and modify any of the other parameters as desired.
6. Store the edited version in any of the **MEMORY** buttons in the **POLY** or **SOLO** section.

- When a **MEMORY** button is pressed to store the edited tone, the **SOUND EDIT** mode is automatically cancelled.
- Edited **POLY** and **SOLO** tones can be stored in either the **POLY** memory buttons or **SOLO** memory buttons. However, if for example an edited **POLY** sound is stored in a **SOLO** memory button, when that memory button is selected, the number of notes that sound will be the same as for any other **SOLO** sound, and vice versa.
- While using the **SOUND EDIT** function, the octave may shift, depending on the tone.

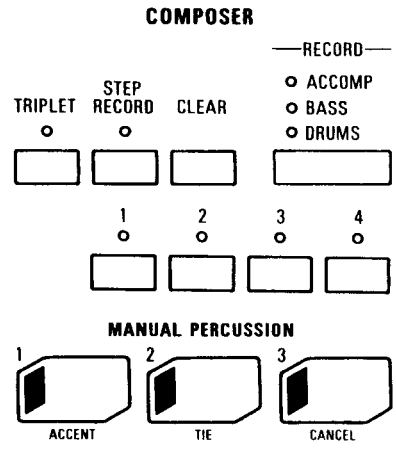




Edit parameters

Parameter		Remarks
(Envelope)		When the sliding **TEMPO** control is at the: **left:** the attack and release is percussive. **center:** the attack is immediate and the volume is maintained as long as the key is pressed. **right:** the attack is slower but the volume is maintained when it reaches its maximum.
RELEASE (when the **SUSTAIN** is off)		Move the sliding **TEMPO** control to the right for a longer sustained note.
VIBRATO	**DEPTH**	Move the sliding control to the right for increased depth.
	SPEED	Move the sliding control to the right for a faster vibrato.
	DELAY	Move the sliding control to the right to prolong the vibrato delay.
REPEAT DELAY	(Envelope)	When the sliding **TEMPO** control is at the: **left of center (pattern):** the length of the repeat time is adjustable within this range. **center:** repeat delay is off. **right of center (pattern):** the length of the repeat time is adjustable within this range.
	SPEED	Move the sliding control to the right for a faster repeat speed.
OCTAVE SHIFT		When the sliding **TEMPO** control is at the: **left:** the sound is lowered by one octave. **center:** no change. **right:** the sound is raised by one octave.

⑭ Composer (K700 only)



With the **COMPOSER** you can create original rhythms, or you can edit preset rhythms as desired. Then store up to four of your creations in buttons **1**~**4** for instant recall.

Choose from two methods when creating new patterns. Use the metronome to record your rhythms in real-time, or store each note one step at a time using the **STEP RECORD** function.

In the **COMPOSER** section, the three parts comprising the rhythm—**DRUMS**, **BASS** and **ACCOMP**—are selected with the **RECORD** button and added one at a time.

Although you may choose to store only one or two parts in the **COMPOSER**, the **BASS** and **ACCOMP** parts should be stored if using the **AUTO PLAY CHORD** feature.

Here is what the parts of the **COMPOSER** do:

RECORD: Press this button and the part whose indicator is flashing is available for storing. Each time the button is pressed, the part available for storing changes.

CLEAR: When this button is pressed, the contents of the part whose indicator is flashing are cleared.

STEP RECORD: When storing with this button on, notes can be input one step at a time.

TRIPLET: Use when storing triplets.

1~**4:** Store four of your original patterns in these buttons for instant recall.

ACCENT: Use to add an accent at a specific point in the rhythm.

TIE: Press this button to make a continuous sound (tie) when inputting with the **STEP RECORD**.

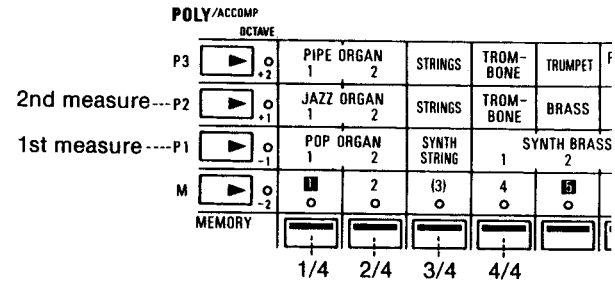
CANCEL: Use this button to delete the pattern of a specific instrument from the **DRUMS** part, or to delete specific portions (notes) from the **BASS** or **ACCOMP** part.

Storing in the real-time mode

A repeating two-measure pattern is stored by playing in real-time on the keyboard.

I. Setting up to store the rhythm pattern

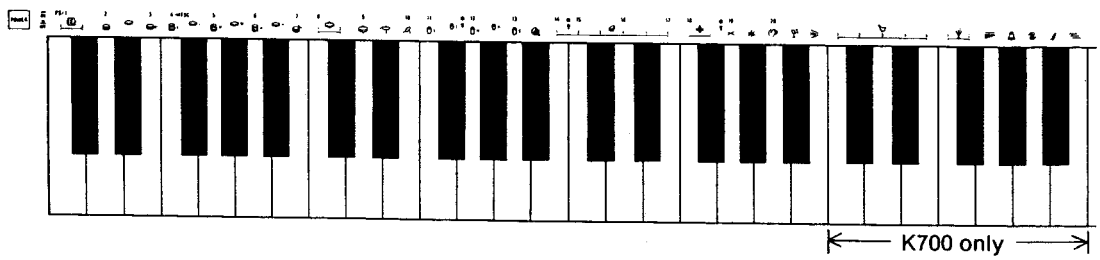
1. Press the **RECORD** button in the **COMPOSER** section. The indicators flash.
2. Press one of the buttons **1**~**4** in which you will store your new rhythm pattern. The indicators for all three parts and for the selected button flash slowly.
3. When creating a new rhythm pattern, all parts of a previously stored rhythm in the selected number button can now be deleted by pressing the **CLEAR** button.
4. Press the **TRIPLET** button if you wish to form a triplet pattern.
5. **Specifying the time**
   The **POLY** buttons **P1**, **P2**, and **1**~**4** are used to specify the time. Press the **P1** button. Then press one of the **POLY** buttons **1**~**4** to specify the time (refer to the figure). For example, press **4** to specify 4/4 time.



- If you wish to specify a different time for the second measure, press **P2** on and then specify the time with the **POLY** buttons **1**~**4**.
- For example, if 3/4 time is specified for the first measure and 2/4 time is specified for the second measure, the time becomes 5/4 time.

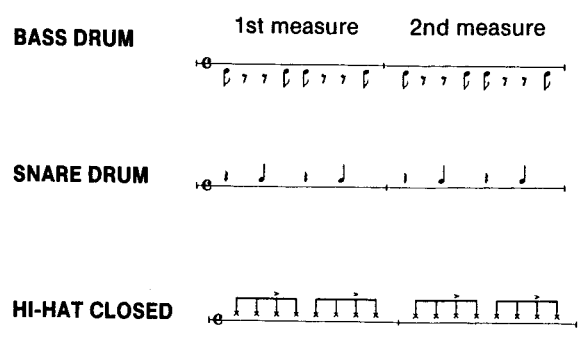
II. Storing the DRUMS part

1. Press the **RECORD** button in the **COMPOSER** section. The other part indicators go out and only the **DRUMS** indicator flashes slowly. The metronome starts. (If the **DRUMS** part has not been cleared, any previously stored **DRUMS** rhythm can also be heard.)
   - Any contents stored in the **DRUMS** part can be deleted by pressing the **CLEAR** button.
2. Play the desired percussive keys on the keyboard in time with the metronome for two measures.
   - You can press the **STEP RECORD** button instead for step-by-step input. (See "Storing with the step record function" on page 16.)



- You can distinguish the 1st measure from the 2nd measure by the metronome sound. The first beat of the 1st measure is higher than the first beat of the 2nd measure. Also, the **R1** indicator (in the **RHYTHM** section) is lit during the 1st measure, and the **R2** indication during the 2nd measure.
- If you play a percussive key while pressing the **ACCENT** button, an accent is added at that point.
- If you press a percussive key while pressing the **CANCEL** button, that instrument will be deleted for both measures of the pattern.
- Up to five instruments can sound with the same timing. However, if **BACK GROUND SOUND** and/or **MANUAL PERCUSSION** is played with the **COMPOSER** during performance, the number of **DRUMS** instruments that sound becomes less.
- The smallest note unit that can be selected and stored for each instrument is a sixteenth note.
- Storage in real time is done according to the timing you press the buttons, but if the timing should not conform to the minimum unit of sixteenth notes, it will be corrected to the nearest sixteenth note and stored.

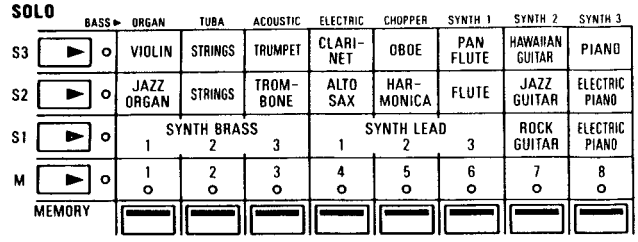
Store the following example:



III. Storing the BASS part

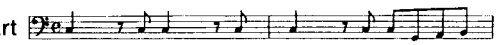
1. Press the **RECORD** button in the **COMPOSER** section. The **DRUMS** indicator goes out and the **BASS** indicator flashes slowly. In addition to the metronome and the **DRUMS** pattern just stored, any previously stored **BASS** and **ACCOMP** patterns now sound.
   - If you wish to delete all the previously stored **BASS** part, press the **CLEAR** button.
2. Select the **BASS** tone with the buttons in the **SOLO·BASS** tone section.
3. Play two measures of the **BASS** pattern on the keyboard.

- The **BASS** pattern can be played on the entire keyboard, regardless of the indicated split point. However, those notes played on C4 or higher will sound in a lower octave.
- You can press the **STEP RECORD** button instead for step-by-step input. (See "Storing with the step record function" on page 16.)
- Play the **BASS** pattern for two measures to store it. Then, as the two-measure pattern is repeated, you can play the keyboard to add notes to the pattern. The final version of the **BASS** pattern is the one that is stored.
- If a key is played while the **ACCENT** button is pressed, the note is accented.
- If the **ACCENT** button is pressed afterwards, an accent is added at that point.
- When the **CANCEL** button is pressed, the stored portion will be deleted as long as the button is pressed.

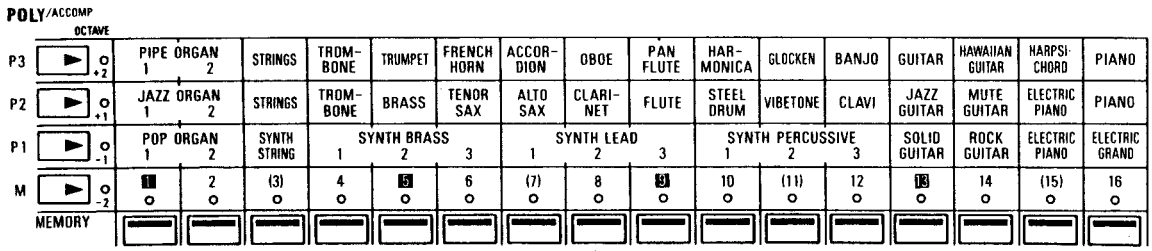


Select the **BASS** tone (indicated in the top row) with these buttons.

Here is what you play:

BASS part

IV. Storing the ACCOMP part

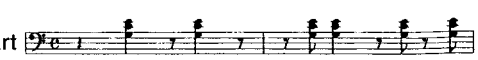
1. Press the **RECORD** button in the **COMPOSER** section. The **BASS** indicator goes out and the **ACCOMP** indicator flashes slowly. In addition to the patterns stored for the **DRUMS** and **BASS** parts, any previously stored **ACCOMP** pattern now sounds.
   - If you wish to delete all the previously stored **ACCOMP** part, press the **CLEAR** button.
2. Select the **ACCOMP** tone with the buttons in the **POLY/ACCOMP** tone section. Select any of the preset **POLY** tones or tones stored in the memory buttons with buttons **M**~**P3** and number buttons **1**~**16**.



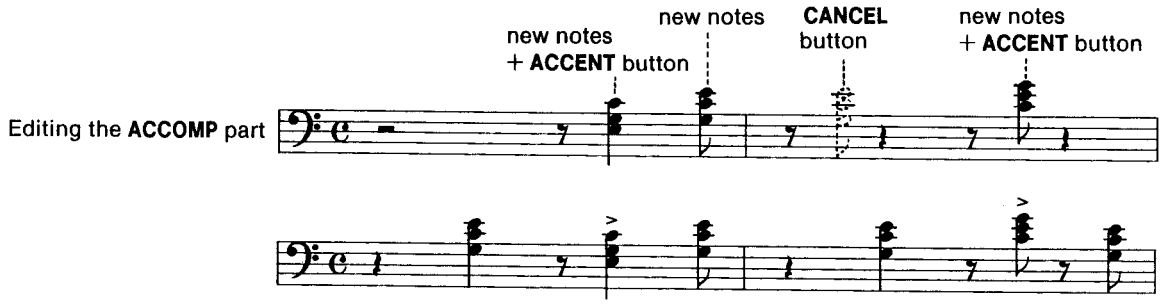
3. Play two measures of the polyphonic **ACCOMP** pattern on the keyboard.
   - Up to 4 notes can sound at the same time.
   - You can press the **STEP RECORD** button instead for step-by-step input. (See "Storing with the step record function" on page 16.)

- Play the **ACCOMP** pattern for two measures to store it. Then, as the two-measure pattern is repeated, you can play the keyboard to add notes to the pattern. The final version of the **ACCOMP** pattern is the one that is stored.
- If the keyboard is played while the **ACCENT** button is pressed, an accent is added at that point.
- The **ACCENT** button can be pressed afterwards to specify an accented note.
- When the **CANCEL** button is pressed, the stored portion will be deleted as long as the button is pressed.

Here is what you play:

ACCOMP part

ENGLISH

Let's add to the pattern stored so far.



- The minimum note unit that can be stored for the **BASS** and **ACCOMP** parts is a sixteenth note. However, depending on the speed with which the keys are released, two types of note lengths (such as staccato) are storable.

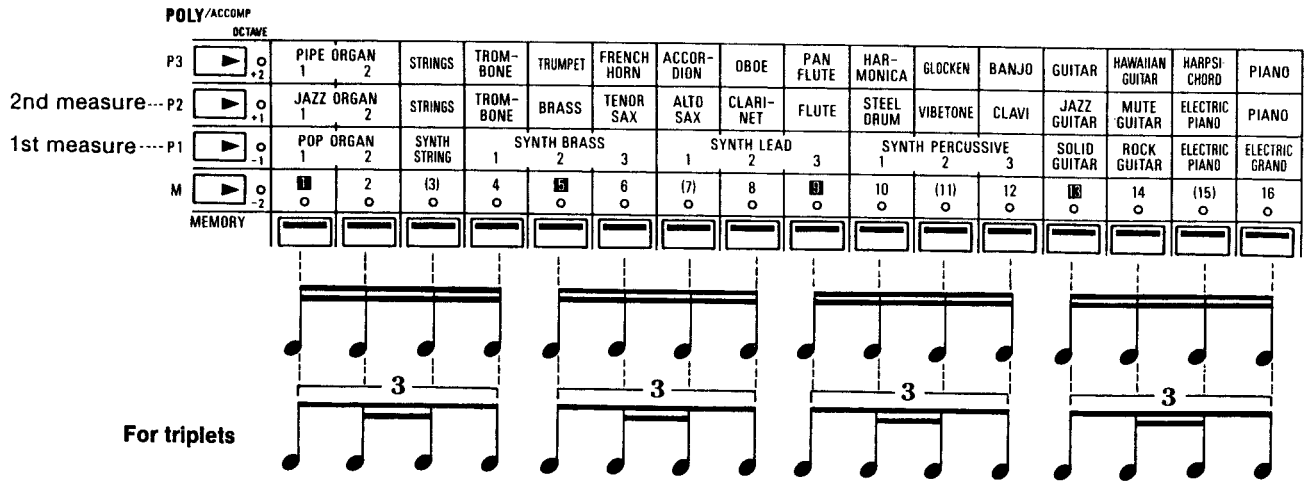
V. Finish storing the rhythm

When all the parts to the pattern have been stored as desired, press the **RECORD** button of the **COMPOSER** once again to complete the storage operation.

Storing with the STEP RECORD function

When storing the three parts of the rhythm in real-time, the **STEP RECORD** button can be pressed at any time to select step-by-step input.

The rhythm pattern is stored using the **1~16** buttons in the **POLY** tone section.



I. Storing the DRUMS part

■ **Storing the first measure**

1. Press the **P1** button on.
2. While pressing the desired percussive key on the keyboard, press the appropriate buttons **1~16** in the **POLY** tone section to make the rhythm pattern you want for that sound.
   - The percussive instrument sounds only on the beats (steps) designated by the pressed number buttons, and does not sound on the beats of the buttons which were not pressed.
3. You may add other instruments to the first measure by pressing other percussive keys and "step" buttons **1~16**.
   - With the **ACCENT** button kept pressed, you may press a number button **1~16** to add an accent on the selected beat.

■ **Storing the second measure**

1. Press the **P2** button on.
2. Store the sounds and steps with **POLY** buttons **1~16**, as you did for the first measure.

II. Storing the BASS and ACCOMP parts

■ **Storing the first measure**

1. Press the **P1** button on.
2. While pressing the desired key on the keyboard, press the appropriate buttons **1**~**16** in the **POLY** tone section to make the pattern you want for that note.
3. Add accents and ties.

- Sustained notes are stored only for the steps specified with the **TIE** button.
- Tones cannot be selected when in the **STEP RECORD** mode. If you wish to change the tone, do so after returning to the real-time mode.

■ **Storing the second measure**

1. Press the **P2** button on.
2. Store the notes and steps with **POLY** buttons **1**~**16**, as you did for the first measure.

Example: Let's store the following bass pattern.

To store the notes:

1. Press the **P1** button on.
2. While pressing the C key, press the **POLY** tone buttons, **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **9**, **12** and **16** (in any order).
3. While pressing the next higher C key, press **POLY** button **4**.
4. While pressing the F key, press **POLY** button **13**.
5. While pressing the G key, press **POLY** button **14**.
6. While pressing the B key, press **POLY** button **15**.

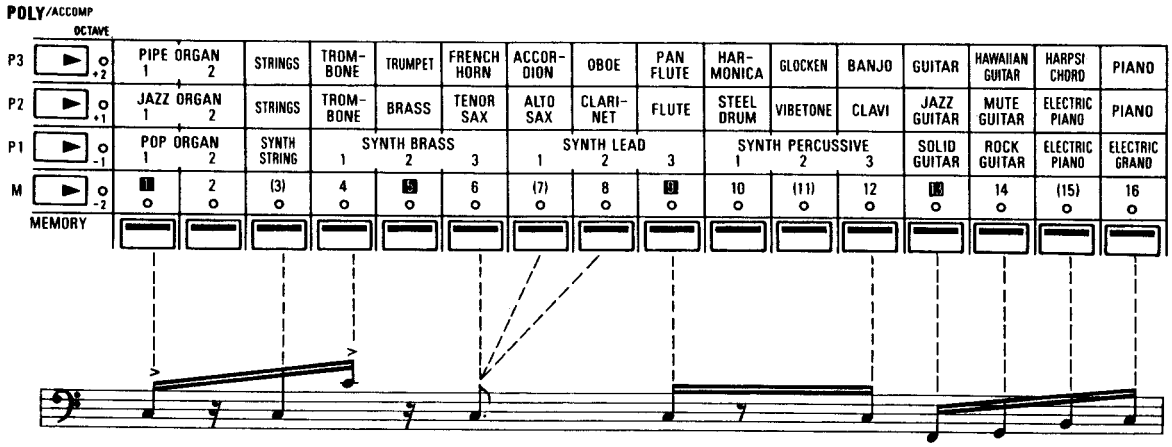
■ **Accented notes**

7. While pressing the **ACCENT** button, press **POLY** buttons **1** and **4**.

■ **Tied notes**

8. While pressing the **TIE** button, press **POLY** buttons **6** and **7**.

- Now press the **P2** button on and store the second measure in the same way.



Editing a preset rhythm pattern

The editing feature of the **COMPOSER** allows you to modify any of the 32 factory-preset rhythms or even your original rhythms, and then store the new patterns in the four **COMPOSER** buttons.

1. Select the rhythm to be modified with the **RHYTHM** selector buttons or the **COMPOSER** buttons **1**~**4**.
2. Press the **RECORD** button in the **COMPOSER** section.
3. Press one of the **COMPOSER** buttons **1**~**4** in which to store the modified rhythm pattern. The selected rhythm is now recalled. The indicators of the three rhythm parts flash slowly.
4. Press the **RECORD** button 1, 2 or 3 times so that only the indicator for the part you wish to edit is slowly flashing. For example, if you want to modify the **BASS** part, press the **RECORD** button two times.
5. You can clear the part and begin storing it from the beginning, or you can edit the part without clearing it.

- Press the **CLEAR** button ONLY if you wish to delete all of the pattern for the selected part and store a new pattern from the beginning.

6. If desired, use the **RECORD** button to select other parts to modify.
7. When you have completed making the modifications, press the **RECORD** button the number of times required for all three part indicators to go out. The modified version of the rhythm pattern is now stored in the specified **COMPOSER** button.

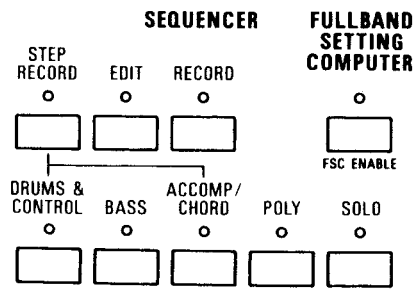
■ **Note regarding modification of preset rhythm patterns**

The minimum note length for the preset patterns is smaller than that for patterns you store in the **COMPOSER**. Therefore, preset rhythms which are stored in the **COMPOSER** buttons may have a somewhat different nuance.

Summary of COMPOSER functions

Each time the **RECORD** button is pressed...	Edit/record function is turned on.	Store the **DRUMS** part (metronome starts).	Store the **BASS** part.	Store the **ACCOMP** part.	Storage is ended.
Indicators **ACCOMP** **BASS** **DRUMS**	☼ ☼ ☼	○ ○ ☼	○ ☼ ○	☼ ○ ○	○ ○ ○
Storing (in real-time)	• Press a **COMPOSER 1~4** button. • Press **TRIPLET**, as required. • Specify the time.	• Play the keys (percussive) to store the rhythm. • Add **ACCENT**, as required.	• Select the tones with the **SOLO·BASS** tone buttons. • Play the keyboard to store the **BASS** pattern.	• Select the tones with the **POLY/ACCOMP** tone buttons. • Play the keyboard to store the **ACCOMP** pattern.	
		Turn the **STEP RECORD** button on for any part to store step-by-step.			
CLEAR button	All parts are cleared.	The **DRUMS** part only is cleared.	The **BASS** part only is cleared.	The **ACCOMP** part only is cleared.	
CANCEL button		While pressing the **CANCEL** button, press a percussive key; that instrument only will be cleared.	The sound is cleared for as long as the **CANCEL** button is pressed (when storing in real-time).		

⑮ Sequencer



The **SEQUENCER** stores your entire performance—melody and accompaniment, tone and effect changes, even changes in the rhythm—for completely automatic playback whenever you desire.

The performance can be stored in five separate parts: **SOLO, POLY, ACCOMP/CHORD, BASS** and **DRUMS & CONTROL.**

- For the **SOLO, POLY, ACCOMP/CHORD** and **BASS** parts, in addition to the performance, changes in tone, **CHORUS** (except for **BASS**), **SUSTAIN, FILL IN & INTRO, START/STOP, ENDING** and **BALANCE** control settings are also stored.

■ SOLO
Store the performance of the **SOLO** part in the selected tones.

■ POLY
Store the performance of the **POLY** part in the selected tones.

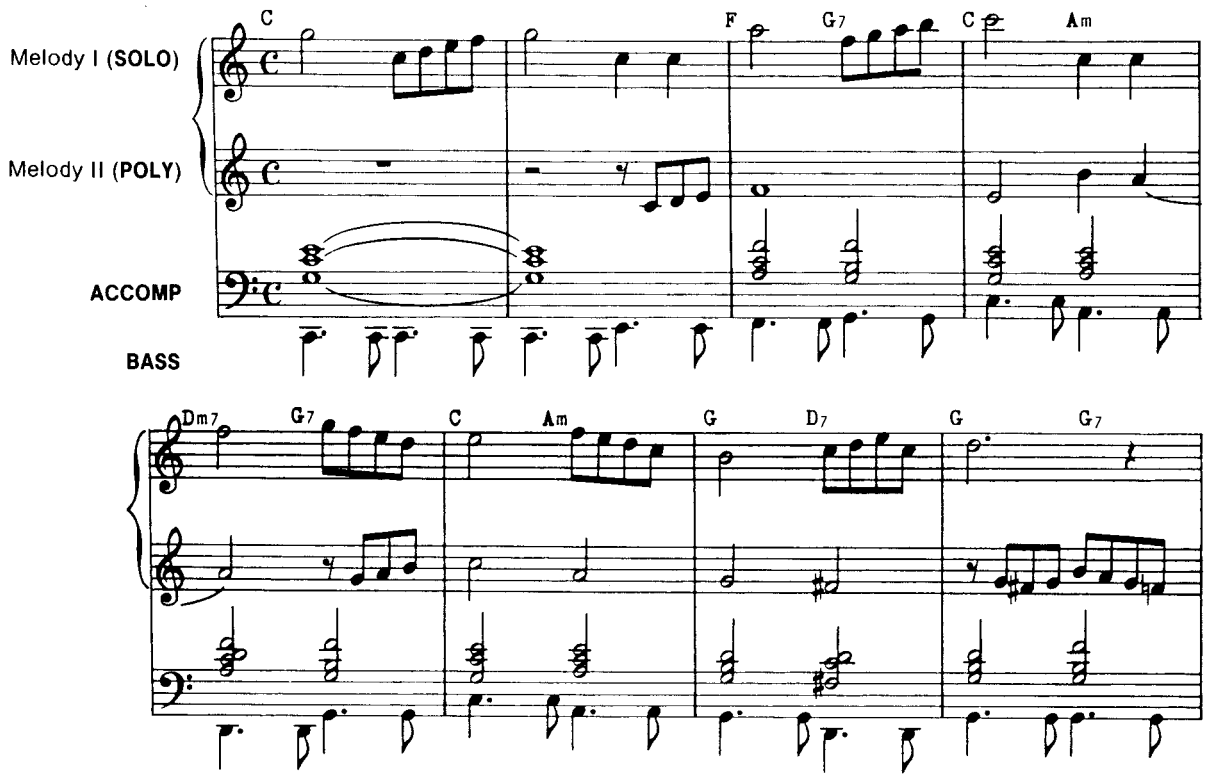
■ ACCOMP/CHORD
Store the performance of the accompaniment in the tones selected from the **POLY/ACCOMP** tone section.
- You can also use the **SEQUENCER**'s **STEP RECORD** feature to store the chords step-by-step.

■ BASS
Store the performance of the bass part in the tones selected from the **BASS** part of the **SOLO·BASS** section.

■ DRUMS & CONTROL
You can store the changes in the **KEYBOARD PERCUSSION, MANUAL PERCUSSION** (K700) and rhythm.
- The rhythm changes can also be stored with the **STEP RECORD** function.
- All panel settings other than **TRANSPOSE, MAIN VOLUME, TEMPO, ONE TOUCH PLAY** and **SEQUENCER** are stored in this part.

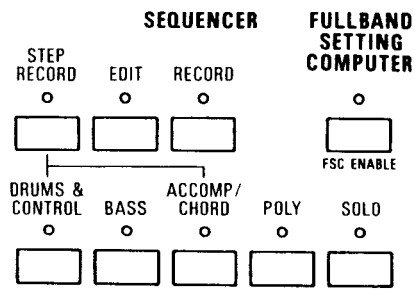
Let's store the following music.

Registration:

SOLO...SYNTH LEAD 3 **POLY...VIBETONE** **RHYTHM...POP 2**
TEMPO...♩=120 **ACCOMP...POP ORGAN 2** **BASS...SYNTH 1**

Getting ready to play

Set the tones and effects, rhythm, etc. before starting to play.

- If adding an **INTRO**, turn on the **FILL IN & INTRO** button.
- Set the tones for the **ACCOMP** and **BASS** parts in step **3** below.



Storing each part (multiplex storage)

1. Press the **RECORD** button in the **SEQUENCER** section. Its indicator flashes.

2. Press the **SEQUENCER** button for the part you wish to store first (for example, the **BASS** button). The indicator for the part flashes slowly.

3. Set the tones and effects for the selected part.

4. Now play the part, and it is stored as you play it.
- When the rhythm is not used, do not press the rhythm start. The rhythm can be started and stopped any time during the performance, as desired.
- The rhythm tempo can be freely adjusted during playback of the performance.
- The tones and effects can also be freely changed any time before or during playback of the performance.

5. When you have finished playing the part, press the **SEQUENCER** button for the next part to be stored (for example, **ACCOMP/CHORD**). The indicator of the selected part will flash slowly.
- The rhythm will stop automatically.
- At this time, confirm that the indication for the part already stored is still lit.
- Instead of pressing the button for the next part in step **5**, you could press the **RECORD** button to end the storage process. Even in this case, however, you can press **RECORD** again, press the button for another part to store (its indicator will flash), and continue storing in the **SEQUENCER**.

6. Press the **START/STOP** button. The part(s) already stored will be played, and you can play in time with it to store the next part.
- Use the **START/STOP** button to start playback of the already-stored part(s), even for a song which has no rhythm.
- If you wish to end a part before the end of the song, you do not have to wait until the entire song has been played back. You can press the button to record the next part at any time, but in this case, do not stop the rhythm.

7. Repeat steps **5** and **6** to store the remaining parts, if desired.

8. When you have finished storing all the parts, press the **RECORD** button again to turn it off.

For Automatic Performance of the Stored Contents

1. Press the **SEQUENCER** button(s) for the part(s) you wish to perform automatically.
- Make sure that only the **SEQUENCER** indicators for the parts you wish to perform automatically are lit. (If the **SEQUENCER** indicator for another part is turned on, the wrong melody may be played or the rhythm may stop during performance.)
- If a memory card is not inserted, instead of pressing the **SEQUENCER** buttons, you can press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button to turn it on and then press the **PS/1** key. In this case, **TRANSPOSE** and **TEMPO** are also set.

2. Press the **START/STOP** button to begin the automatic performance.

Advanced Applications

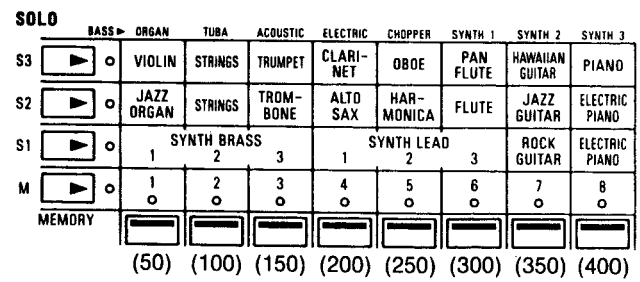
Storage capacity

- The storage capacity is as follows:

Part	Notes
SOLO	450
POLY	1000
BASS	300
ACCOMP/CHORD	500
DRUMS & CONTROL	130

- Data such as tone changes etc. can be stored per part, but will reduce the storage capacity accordingly.

- **How to count the number of notes**
  The cycle of one key being pressed and released is counted as one note.
- As the storage capacity decreases, the **SOLO** indicators flash to show the remaining capacity (indicated in parentheses below). When the capacity is exceeded, all of the eight **SOLO** indicators flash.



- The rhythm tempo can be freely adjusted during playback. Therefore, you may store contents by playing the keyboard slowly.
- If new songs are stored over songs already stored, the previously stored songs are cleared.

Storing two or more parts at the same time

For example, if all five parts are stored at the same time, **CONDUCTOR** settings, tone settings and **RHYTHM** patterns are all stored with your performance.

1. Press the **RECORD** button in the **SEQUENCER** section. Its indicator flashes.

2. Press the **SEQUENCER** buttons one at a time for the parts you wish to store. The indicators flash slowly.

3. Set the beginning tones and effects before starting to play.

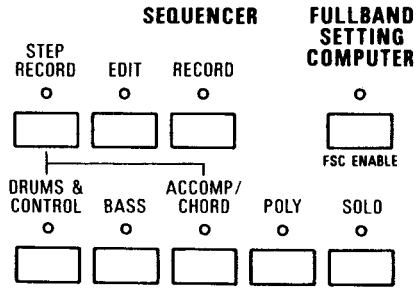
4. Play.
- Keyboard sounds are produced according to the **CONDUCTOR** settings and **KEYBOARD PERCUSSION** button on/off state.

> - When storing the **SOLO**, **BASS** or **POLY** part, select the respective part on the **CONDUCTOR** before selecting the tones.
> - When storing the keyboard percussion in the **DRUMS & CONTROL** part, turn on the **KEYBOARD PERCUSSION** button.

- Chords are stored in the **ACCOMP/CHORD** part only if the **ONE FINGER** or **FINGERED** button of the **AUTO PLAY CHORD** is on.

5. When the performance is over, press the **RECORD** button to turn it off.

How to use the EDIT function



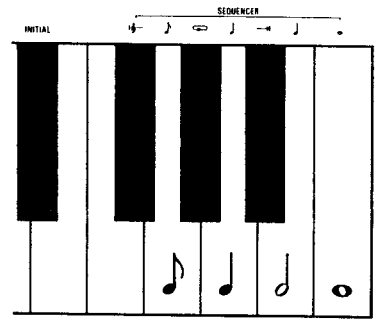
You can alter a performance stored in real-time, starting the edit at any point and continuing to the end.

1. If you wish to edit one part of the **SEQUENCER** while listening to other parts, turn on the **SEQUENCER** buttons for the other parts so you can hear them played back.
2. Press the **EDIT** button on. Its indicator flashes.
3. Press the **SEQUENCER** button on for the part you wish to modify. The indicator flashes slowly (flash-on time is longer than flash-off time).
4. Press the **START/STOP** button. Playback of the part to be edited begins along with the other parts.
5. Listen until the playback reaches the part you wish to modify. As long as you do not play the keyboard or make changes in the effect, tone or rhythm sections the part will remain unchanged in the **SEQUENCER**. The edit portion begins when you start to play the keyboard or make changes in the effects, tones or rhythm, and at this time until the end of the performance, the indicator flashes slowly.
   - If you begin to edit but do not continue to play the keyboard to the end of the playback, the unplayed portion of that part following the edit point will be blank. Once the edit begins, you must continue to play to the end of the performance, also making any desired changes in tone, effect and rhythm.
6. When edit is completed, press the **EDIT** button to turn it off.

Storing with the step function

The **ACCOMP/CHORD** part and **DRUMS & CONTROL** part can be stored using the **STEP RECORD** function of the **SEQUENCER**.

In addition to the **SEQUENCER** buttons, the seven rightmost keys of the keyboard are used for storing with the step method.



Note keys

𝅝 : Press to store a whole note.
𝅗𝅥 : Press to store a half note.
♩ : Press to store a quarter note.
♪ : Press to store an eighth note.

Reset key

𝄋 : Press to begin storing from the beginning.

End key

—𝄋 : Press after all of the sequence has been stored (if automatic repeat playback is not desired).

Repeat key

⟲ : Press to complete storage and specify automatic repeat playback of the stored sequence.

ACCOMP/CHORD

Chord progressions and changes in the tone, effect and rhythm can all be stored in the **ACCOMP/CHORD** part.

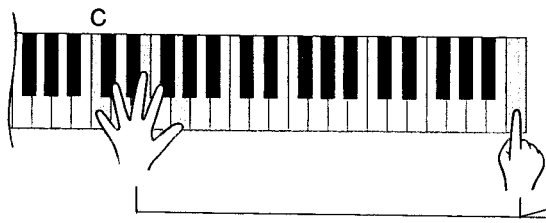
Store the following example:

1. Press the **STEP RECORD** button of the **SEQUENCER** section. Its indicator flashes.

2. Press the **ACCOMP/CHORD** button. Its indicator flashes slowly.
- If the **AUTO PLAY CHORD** function was not activated, the mode now changes automatically to the **FINGERED** mode of the **AUTO PLAY CHORD**.

3. Store one measure of a C chord.

Specify the chord — Specify the note unit



While holding down a C chord on the left part of the keyboard, press the ○ key, extreme right key of the seven edit keys, to specify a whole note (one measure of C chord).

- A "beep" will sound to indicate that the chord has been stored.
- If, while holding down a C chord, the ○ key is pressed two times, the C chord will be stored for two measures.

4. Store one measure of an F chord.
While holding down a F chord on the left part of the keyboard, press the ○ key, extreme right key of the seven edit keys, to specify a whole note (one measure of F chord).

5. In the same way, store one measure of G chord and one measure of C chord.

6. Press the —H key to end storage.
- If you want the sequence to be repeated automatically, instead of the —H key, press the ⊂▶⊃ key. (In the case of a 3-beat rhythm, if an intro is used or if the number of measures is an odd number, the timing will be off.)
- To insert an ending pattern, press the **ENDING** button instead of the —H key.

- To store the sequence again (redo) from the beginning, press the reset key 𝄞— and begin storing again from step 3.

Automatic performance of the stored chord sequence

1. Turn on the **ACCOMP/CHORD** button.

2. Select a rhythm and press the **START/STOP** button to start the rhythm. The stored chord sequence is automatically played back.

- If the **START/STOP** button is pressed during automatic performance, the playback of the rhythm and chord stops, and at the same time, the chord returns to the beginning of the sequence.
When the **START/STOP** button is pressed again, the chord playback starts from the beginning of the sequence.

Let's store voices, effects and rhythm!

Besides chord progressions, any changes in tone, effect and rhythm can also be stored in the **ACCOMP/CHORD** part.

■ **Before playing, set the registration.**
Before starting the storage procedure, (that is, before pressing the **STEP RECORD** button), set the beginning registration. If an introduction is desired, press the **FILL IN & INTRO** button on.

■ **Storing an intro**
Press the **FILL IN & INTRO** button on first. Next press the **STEP RECORD** button on and then select the part. At the beginning of the song, store a space (one measure) for the intro, either with or without chords.

- If a stored song with an intro section is played back without an intro, or if a stored song without an intro section is played back with an intro, the timing of the measures will be off during a repeat performance of the sequence.

■ **Storing tone, effects and rhythm**
Before storing a chord, press the buttons for the tone, effect and rhythm you want to store. This stores the selected tone, effect and rhythm at the beginning of the next measure. Storage continues until a different tone, effect or rhythm is specified.

■ **For FILL IN storage:**
After pressing the **FILL IN & INTRO** button on, press a note unit key and the fill-in will be stored.
After pressing the **FILL IN & INTRO** button on, if a note unit key is pressed while a chord is played, the chord and the fill-in will be stored together.

■ **For ending storage:**
To store an ending pattern, press the **ENDING** button at the end of the song. (The **STEP RECORD** button turns off.) If the **ENDING** button is pressed while the last chord of the song is being played, the ending pattern is added to the last chord.

- When the song is repeated, the last tone and rhythm of the song continue through the first tone of the second sequence. In order to specify the first tone of the second sequence, store the desired tone after the last chord is stored.

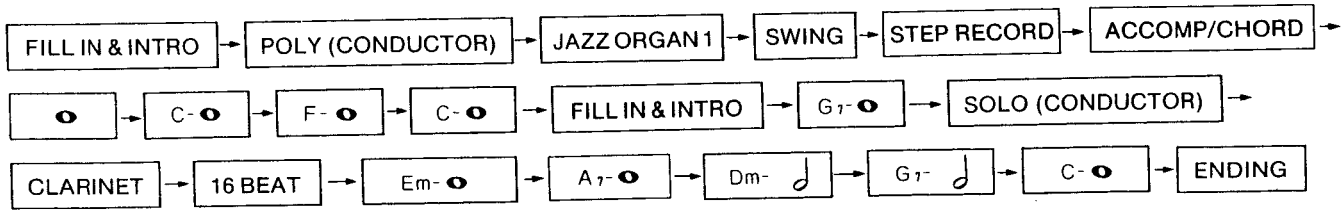
- Storing tone, effect and rhythm is counted as one note.

ENGLISH

- **Let's store the following:**

Chord		C	F	C	G7	Em	A7	Dm G7	C	
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Tone		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythm		SWING				16 BEAT				

Store the sequence as shown below.



DRUMS & CONTROL

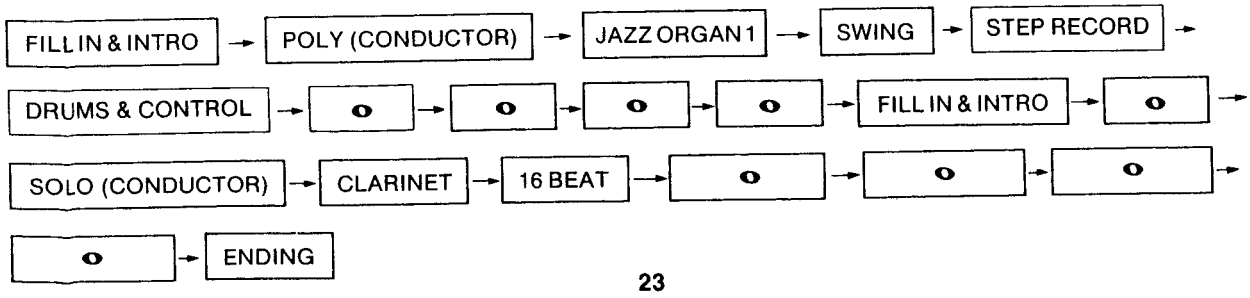
Changes in the tone, effect and rhythm can be stored in the **DRUMS & CONTROL** part.

The way to store is the same as when storing the **ACCOMP/CHORD** part, except that instead of pressing both a chord key and a note unit key, just a note unit key is pressed. (Chords cannot be stored in the **DRUMS & CONTROL** part.)

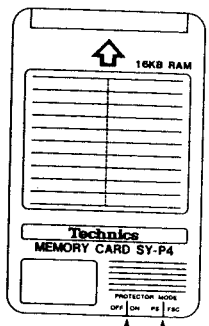
- **Let's store the following:**

Chord										
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Tone		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythm		SWING				16 BEAT				

Store the sequence as shown below.



⑯ Optional Memory Card SY-P4



Your performances or registrations can be recorded on optional memory cards for storage.
These cards have two modes, **PS** and **FSC**, which can be selected with the **MODE** switch.

- Only one mode, **PS** or **FSC**, can be used per card.
- The slide control settings of **TRANSPOSE** and **TEMPO** are also recorded. If the slide controls are moved during playback, these effects will be changed to manual control.

MODE switch

PROTECTOR switch
Set to **ON** to avoid accidental erasure of stored data.

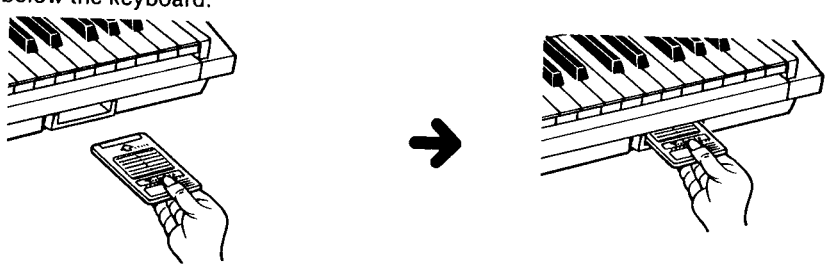
PS mode	One song's worth of performance data, including the entire contents of the **SEQUENCER** and **COMPOSER** (K700) (same storage capacity as the keyboard's internal memory)
FSC mode	Four songs' worth of performance data, including the contents of the **ACCOMP/CHORD** and **DRUMS & CONTROL** parts only of the **SEQUENCER**

PS mode

Storage

Performance data are first stored in the keyboard's memory, and then transferred to the memory card.

1. Preparing the memory card.
   1) Set the memory card's **MODE** switch to **PS** and the **PROTECTOR** switch to **OFF**.
   2) Insert the memory card securely into the slot on the right side directly below the keyboard.



2. If appropriate, perform **SOUND EDIT**, **COMPOSER** (K700 only), etc. procedures.
3. Store the performance data in the keyboard's memory. (Refer to section ⑮ Sequencer.)
4. Transfer the contents of the keyboard's memory to the memory card.
   1) Press the **RECORD** button of the **SEQUENCER** section. Its indicator will flash.
   2) Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button. The indicator will flash slowly.
   3) Press the white **PS/1** key.

Playback

1. Insert the memory card with the stored performance data into the slot.
2. Turn on the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button.
3. Press the white **PS/1** key. (Memory card contents are now loaded into the keyboard's internal memory.)
4. Press the **START/STOP** button. The stored song will be played back automatically.

- Performing these procedures changes the keyboard memory contents to the data stored on the memory card.

Copying a memory card

You can copy the contents of a memory card onto another memory card by loading the card contents into the keyboard memory, inserting a blank memory card, and then performing storage procedures. Note, however, that some manufacturer's pre-recorded memory cards cannot be copied.

FSC mode

Using the **FULLBAND SETTING COMPUTER**, four selections of registration data (tones, effects, rhythms and their combinations) including the contents of the **ACCOMP/CHORD** and **DRUMS & CONTROL** parts of the **SEQUENCER** can be stored and easily recalled as required.

■ You can store
- Button settings on the panel
- **VOICE SETTING COMPUTER** contents
- **MEMORY** button contents
- **MANUAL PERCUSSION** settings (K700)
- Contents of the **ACCOMP/CHORD, DRUMS & CONTROL** parts of the **SEQUENCER**

Storage

1. Set the memory card's **MODE** switch to **FSC** and the **PROTECTOR** switch to **OFF**.
2. Securely insert the memory card into the slot on the right side below the keyboard.
3. If appropriate, perform **SOUND EDIT, SEQUENCER ACCOMP/CHORD** storage, etc., procedures.
4. Set tones, effects, rhythms, etc.
- If an intro is required, turn on the **FILL IN & INTRO** button.
5. Press the **RECORD** button.
6. Within 5 seconds press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button.
7. Within 5 seconds press any one of the white keys numbered **1** through **4**.

This stores registration data in the pressed white key.
- Similarly, data can be recorded in the remaining white keys.
- If this step is repeated for a white key already used for recording, the previous registration data is erased and replaced with new data.

Playback

1. Insert the memory card into the slot.
2. Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button.
3. Press the white key that contains the registration data for the song to be played.

This completes the registration and/or chord progression data setting for the song to be played.

Precautions when using the memory card

■ The memory card includes electronic components such as ICs and should never be dropped or hit.
■ Do not touch the connector directly (with a pin or other pointed tool, for example).
■ Never try to disassemble the memory card.
■ Do not subject the memory card to extreme temperatures or humidity.
■ Never expose to or discard in fire.
■ Always store in the case when not in use.

- If the memory card's battery runs out, the stored contents will be cleared and new contents cannot be stored.
  If the battery runs out, please consult with your local dealer. There is a charge for having the battery replaced. At normal temperatures, the life of a new battery is about 3 years.
- Note that in the process of replacing the battery, the stored contents of the memory card are cleared. To preserve the contents of a memory card, first make a copy (in the keyboard's internal memory or in another memory card) before the battery is consumed. The battery can then be removed and replaced with a new one.

■ The memory card allows storage of your performance in either the **PS** mode or the **FSC** mode.
■ To perform the stored contents, be sure to use the mode in which they were stored.
- When the other mode is used, either the stored contents cannot be performed or the PCM Keyboard may not operate properly.

When the PCM Keyboard does not operate properly:
1. Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button to turn it on.
2. Press the **INITIAL** key.

Medley mode

When set to the medley mode, the stored contents in the **SEQUENCER** are played back continuously.
1. Press the **RECORD** button in the **SEQUENCER** section. Its indicator flashes.
2. Press the **MODE SET (FILL IN & INTRO)** button. The indicator flashes slowly.
3. Press the **TECHNI-CHORD** button on.
4. Press the **RECORD** button again to turn it off.
- Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button on, press the **PS/1** key, and the playback begins.
- The medley mode cannot be stored in the **SEQUENCER** and **FULLBAND SETTING COMPUTER**. When the power is turned off, the PCM Keyboard returns to the normal mode.

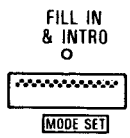
ENGLISH

⑰ Tuning

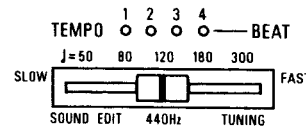
This function facilitates the adjustment of pitches when used for an ensemble with other instruments.

1. Press the **RECORD** button of the **SEQUENCER** section. The indicator flashes.

2. Press the **MODE SET** (**FILL IN & INTRO**) button. The indicator flashes slowly.



3. Adjust the pitch with the sliding **TEMPO** control (to the right to raise the pitch, to the left to lower it). The center position is 440 Hz.

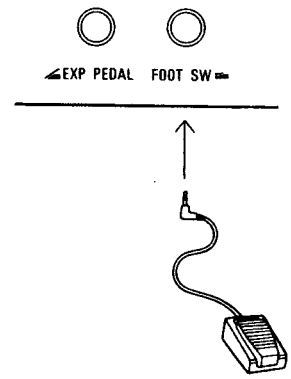


- The initial setting is 440 Hz.

4. Press the **RECORD** button again to turn it off.

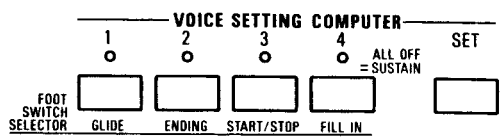
⑱ Optional Foot Switch

When the optional SZ-P1 Foot Switch is connected to the **FOOT SW** terminal, you can choose from among several functions to control by foot.



- **Functions that can be controlled by the Foot Switch**
  SUSTAIN on/off for the **POLY** part (initial setting of the foot switch)
  GLIDE control (When the Foot Switch is pressed, the key is lowered by about a half-tone; when released, it returns to normal.) (Glide does not work for some tones.)
  ENDING
  START/STOP
  FILL IN

1. Press the **RECORD** button of the **SEQUENCER** section. Its indicator flashes.
2. Press the **MODE SET** (**FILL IN & INTRO**) button. The indicator flashes slowly.
3. Select the function to control with the Foot Switch by pressing one of the **VOICE SETTING COMPUTER** buttons **1~4**.



- The Foot Switch becomes a **SUSTAIN** on/off switch if none of the **VOICE SETTING COMPUTER** buttons is turned on.

4. Press the **RECORD** button again to turn it off.

⑲ Options and Connections

This page shows the optional accessories that are available for your Technics keyboard. These can make your instrument more versatile and fun to play than it already is.

Also indicated are the many possible connections to the rear accessory panel.

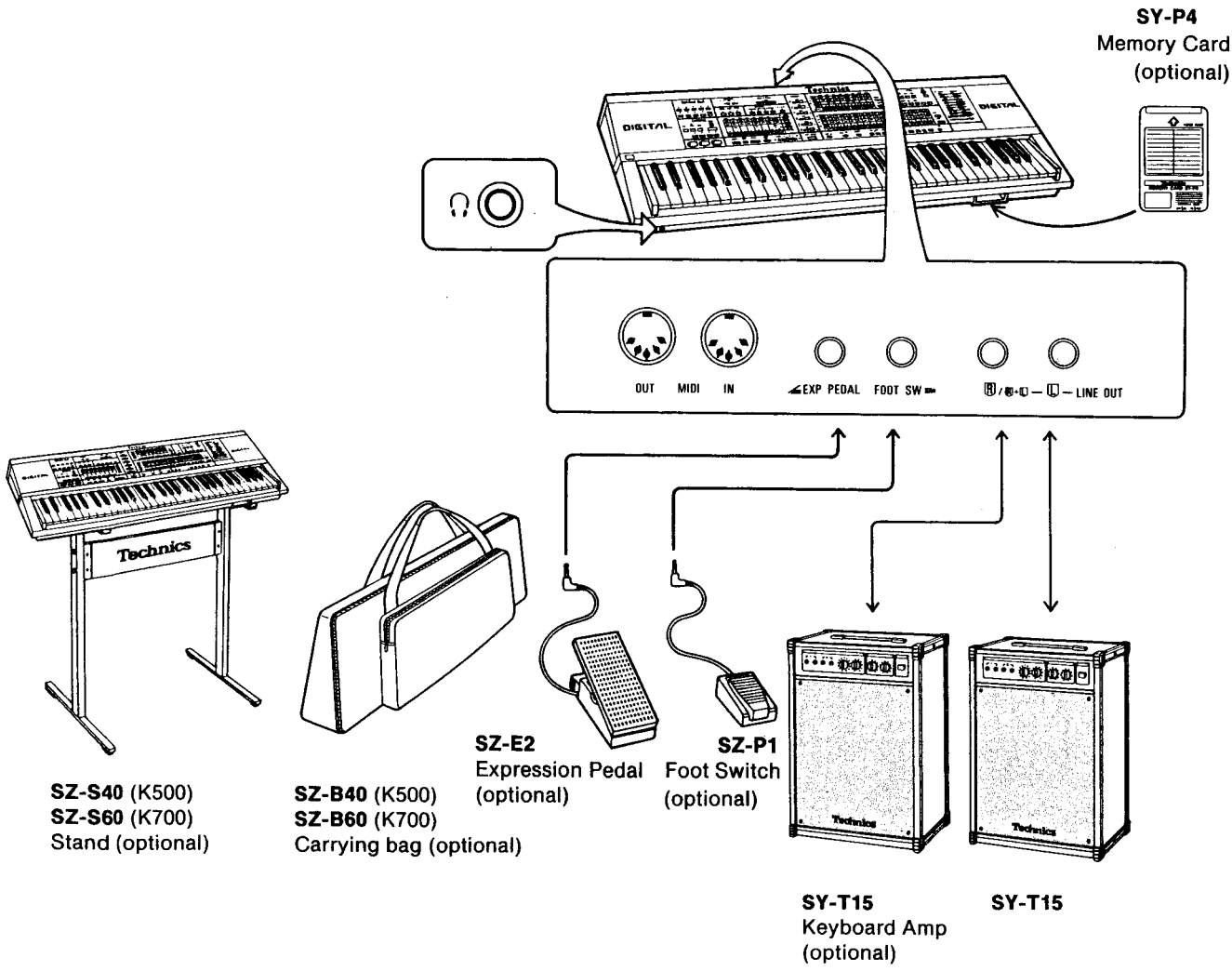
ENGLISH

EXP PEDAL
The optional SZ-E2 Expession Pedal allows you to control the volume (loudness) of all the keyboard voices, leaving your hands free to play.

FOOT SW
When an optional SZ-P1 Foot Switch is connected to this terminal, you can choose from among several functions to control by foot. (Refer to ⑱ Optional Foot Switch.)

LINE OUT
By plugging into the Technics Keyboard Amp or a high-power amplifier, the sound can be reproduced at high volume. (Use the **R/R+L** terminal when outputting monaural sound.)

PHONES ( )
For silent practice headphones may be used. When plugged in, the speaker system is automatically switched off, and sound is heard only through the headphones.



⑳ Symptoms which appear to be signs of trouble

ENGLISH

The following changes in performance may occur in the Technics keyboard but do not indicate trouble:

Phenomenon	Remedy
The buttons, keys, etc. malfunction.	•Press the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button to turn it on, and then press the **INITIAL** key on the keyboard. •If the buttons and keys do not return to normal, turn off the **POWER** once, then on again. Turn on the **FULLBAND SETTING COMPUTER** button and press the **INITIAL** key.
No sound can be heard.	The **MAIN VOLUME** is at the minimum, or the **BALANCE** buttons are set to the off or minimum setting. Adjust the volume with the volume and **BALANCE** controls.
When many keys are pressed at the same time, not all of them sound.	•For the **POLY** part, up to 8 notes can sound at one time. When the **AUTO PLAY CHORD** or **SEQUENCER** is used, however, only 4 notes can sound for the **POLY** part. •If **SOLO** only is selected for the [R] part or for the entire keyboard, 2 notes can sound. But when **SOLO** and **POLY** are both selected for the same part of the keyboard, only one note sounds in the **SOLO** tone.
The rhythm does not start.	•When a **SEQUENCER** button(s) is on and a song without any rhythm has been stored, the rhythm does not start. •When the clock mode is set to **MIDI**, the rhythm does not start if no MIDI clock signal is received from another instrument. When using only the PCM Keyboard, return the clock mode to the internal clock, for example by turning off the **POWER** once.
The only rhythm produced is a hi-hat and bass drum sound.	This is the rhythm sound produced when the **KEYBOARD PERCUSSION** button is on. When the **KEYBOARD PERCUSSION** button is turned off, the rhythm returns to normal.
The rhythm you created with the **COMPOSER** can be heard only every other measure (K700 only).	Only one measure of rhythm has been stored. When a rhythm is created and stored in the **COMPOSER**, two successive measures of rhythm must be input for a continuous rhythm to sound.
When you attempt to edit a stored pattern in a **COMPOSER** button, it changes to another pattern entirely (K700 only).	For example, when you start to edit the **COMPOSER 1** pattern, press the **1** button BEFORE pressing the **RECORD** button on. If another **COMPOSER** button or other **RHYTHM** buttons are on when **RECORD** is pressed on, and if **COMPOSER 1** is then pressed, the contents of the **COMPOSER 1** button change to the pattern indicated before the **RECORD** button was pressed.
The **RECORD** and **SEQUENCER** indicators are flashing slowly, but storage is not successful.	•If any **SEQUENCER** indicator is lit, press the **START/STOP** button for automatic performance of the stored part. Another part can then be stored with the part already stored. •When storing two or more parts at the same time, turn on the respective **CONDUCTOR** button(s) before beginning to play. When storing the **DRUMS** part, turn on the **KEYBOARD PERCUSSION** button to use the percussive keyboard.

㉑ Cautions for Safest Use of This Unit

Installation location

1. **A well-ventilated place.**
   Take care not to use this unit in a place where it will not receive sufficient ventilation, and not to permit the ventilation holes to be covered by curtains, or any similar materials.

2. **Place away from direct sunlight and excessive heat from heating equipment.**

3. **A place where humidity, vibration and dust are minimized.**

Power source

1. **Be sure the line voltage selector is in accordance with local voltage in your area before connecting the plug to the socket.**

2. **DC power cannot be used.**

Handling the power cord

1. **Never touch the power cord, or its plug, with wet hands.**

2. **Don't pull the power cord.**

Metal items inside the unit may result in electric shock or damage.

Do not permit metal articles to get inside the unit.

Be especially careful with regard to this point if children are near this unit. They should be warned never to try to put anything inside.

If, nevertheless, some such article does get inside, disconnect the power cord plug from the electrical outlet, and contact the store where the unit was purchased.

If water gets into the unit . . .

Disconnect the power cord plug from the electrical outlet, and contact the store where it was purchased.

As a precaution, it is suggested that flower vases and other containers which hold liquids not be placed on the top of this unit.

If operation seems abnormal . . .

Immediately turn off the power, disconnect the power cord plug from the electrical outlet, and contact the store where it was purchased.

Discontinue using the unit at once. Failure to do so may result in additional damage or some other unexpected damage or accident.

A word about the power cord . . .

If the power cord is scarred, is partially cut or broken, or has a bad contact, it may cause a fire or serious electrical shock if used. NEVER use a damaged power cord for any appliance. Moreover, the power cord should never be forcibly bent.

Don't touch the inside parts of this unit.

Some places inside this unit have high voltage potential. Never try to remove the top or back panels of this unit, or to touch inside parts by hand or with tools.

Contact someone who is qualified in order to inspect the inside, or to replace a fuse, if such becomes necessary. Never attempt to do these things yourself.

Maintenance

The following suggestions will assist you in keeping the unit in top condition.

- Be sure to switch the instrument off after use, and do not switch the unit on and off in quick succession, as this places an undue load on the electronic components.

- To keep the luster of the keys and buttons, simply use a clean, damp cloth; polish with a soft, dry cloth. Polish may be used but do not use thinners or petro-chemical-based polishes.

- A wax-based polish may be used on the cabinet, although you will find that rubbing with a soft cloth will suffice.

SERVICE MUST BE CARRIED OUT BY DEALER OR OTHER QUALIFIED PERSON.

ENGLISH

MEMO

Technics

MIDI

SX-K500
SX-K700

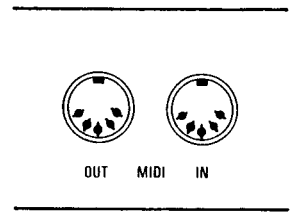
ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

SQFGA9230

MIDI Terminals

ENGLISH

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is the standard specification that enables connection to equipment such as keyboards and personal computers. Data transmission and reception are possible between the Technics PCM Keyboard and equipment provided with MIDI terminals.



- Use a MIDI cable (a 5-pin DIN cord, less than 15 m long) for these connections.

This keyboard can transmit or receive data for **POLY**, **BASS**, **SOLO**, **ACCOMP**, **DRUMS** and **CONTROL** parts.

IN: The terminal that receives data from external equipment.
OUT: The terminal that transmits data from the PCM Keyboard to external equipment.

The following kinds of data can be transmitted/received

- Key note (keyboard on/off) data
- Program change data
- Clock signal
- Chorus data
- Sustain data
- Start/stop data
- Song select (FSC number) data
- Volume data (**BALANCE**, **MAIN VOLUME**, expression pedal)
- Velocity data (receive only)

MIDI mode setting

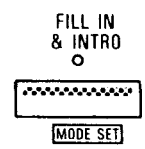
Before using MIDI signals, set the MIDI mode in the following manner.

I. Set up MIDI setting mode

<**Procedure**>

1. Press the **RECORD** button in the **SEQUENCER** section. (The indicator will flash.)

2. Press the **MODE SET** (**FILL IN & INTRO**) button. (The indicator will flash slowly.)

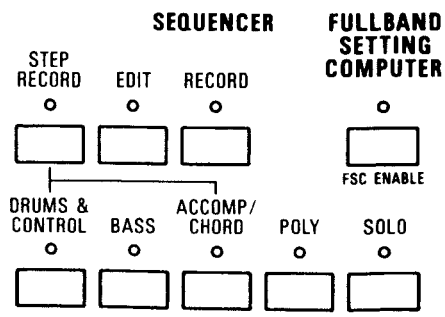


II. Setting each part

■ **Select a part.**

<**Procedure**>

3. Press the **PART SELECT** (**SEQUENCER**) button for the part to be set.



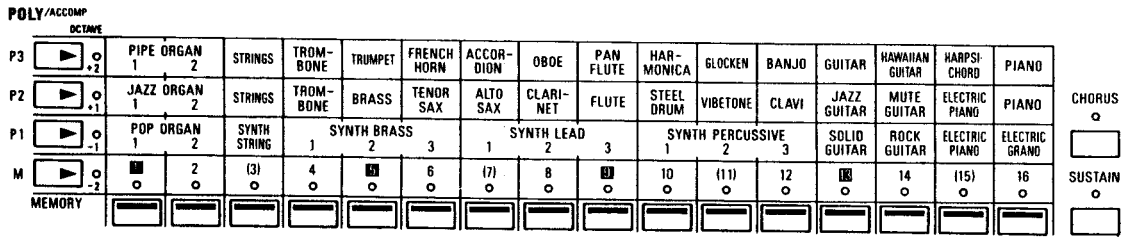
- The **DRUMS** part is selected with the **DRUMS & CONTROL** button.
- It is not necessary to set the **CONTROL** part, since basic channel **16** is automatically assigned for this part. The **CONTROL** part is used to transmit/receive **MAIN VOLUME** and expression pedal data.

■ Basic channel

There are 16 basic channels (**1—16**) for MIDI signals. These channels must be matched with the appropriate parts for transmitting and receiving keyboard on/off, program change, chorus and other data.

<Procedure>

4. Press the **POLY** number button corresponding to the basic channel that will be set for the selected part.



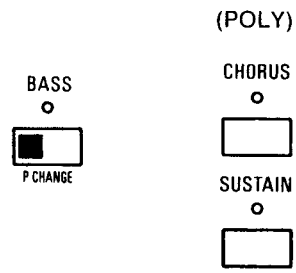
- Channel **16** is reserved for the **CONTROL** part, so select from channels **1~15**.
- The same basic channel cannot be assigned to two or more parts. If a basic channel that has already been assigned to a part is assigned to a different part, an error sound is made.

■ Program change, chorus, sustain

Whether or not data for program change, chorus and sustain are transmitted/received can be set.

<Procedure>

5. Turn on the appropriate buttons if these data are to be transmitted/received. Turn off corresponding buttons if not.

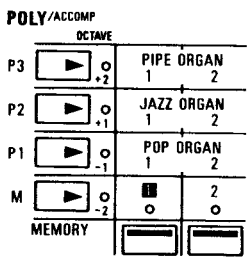


■ Octave shift

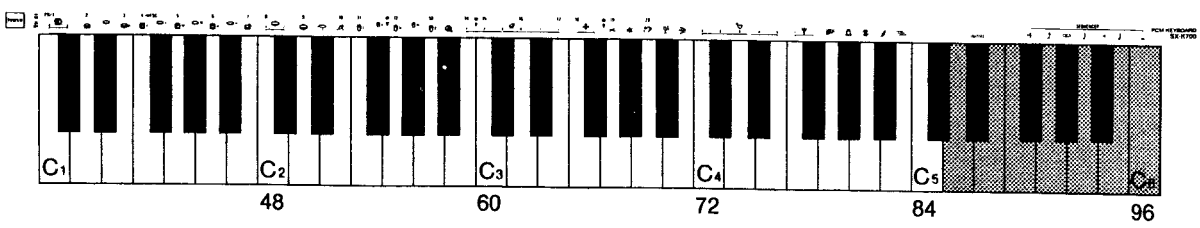
Sound can be shifted up or down one or two octaves.

<Procedure>

6. Set octave shift range for **MIDI OUT** using the **OCTAVE** buttons (in the **POLY** tone section).



- Octave shift for **MIDI OUT** and **MIDI IN** are directly correlated. For example, if **MIDI OUT** is set at +1, the **MIDI IN** is automatically set at −1.
- In the initial mode, the relationship between the keyboard and note numbers is as shown below.



(is for K700 only)

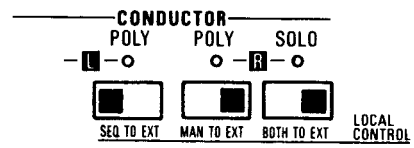
■ **Local control**

There are four modes for distributing performances played manually on the keyboard and performances played back by the **SEQUENCER** to the PCM Keyboard and an external instrument. These modes can be selected for each part of a performance.

Mode	Details	
Normal	Notes played manually on the keyboard and those generated by the **SEQUENCER** are sounded from both the PCM Keyboard and the external instrument.	keyboard → this instrument / external instrument sequencer → this instrument / external instrument
SEQ TO EXT	Notes played manually on the keyboard are sounded from the PCM Keyboard, and those generated by the **SEQUENCER** are produced on the external instrument.	keyboard → this instrument sequencer → external instrument
MAN TO EXT	Notes played manually on the keyboard are produced on the external instrument, and those generated by the **SEQUENCER** are sounded from the PCM Keyboard.	keyboard → external instrument sequencer → this instrument
BOTH TO EXT	Notes played manually on the keyboard and those generated by the **SEQUENCER** are both sounded from the external instrument.	keyboard → external instrument sequencer → this instrument

<Procedure>

7. Use the **LOCAL CONTROL** buttons to set to the desired mode. (In the normal mode, all three indicators are off.)



Repeat procedures 3~7 for the other parts.

III. Setting the common parameters

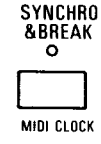
■ **Clock selection**

Select the internal clock if the PCM Keyboard's clock will be used to control the performance. Select the **MIDI** clock if the external instrument's clock will be controlling the performance.

- When the **MIDI** clock is selected, the rhythm can only be started if the **MIDI** clock signals are received from the external equipment.

<Procedure>

8. Set to the required clock mode using the **MIDI CLOCK (SYNCHRO & BREAK)** button.
- When the indicator is off, the internal clock is selected.
- The internal clock is automatically selected when the **POWER** is turned off once, then on again.



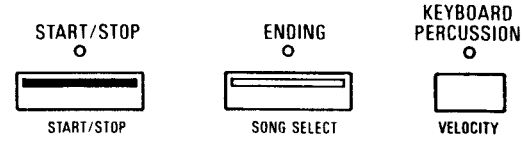
■ **Song select, start/stop, velocity, balance (volume), main volume, expression pedal**

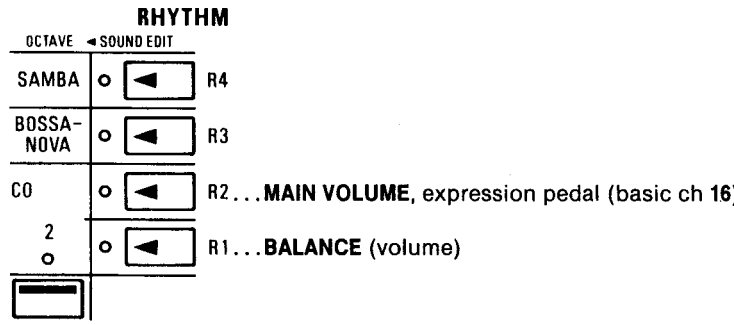
Whether or not data for these items are transmitted/received can be set.

Note: velocity data cannot be transmitted, but can be received.

<**Procedure**>

9. Turn on the appropriate buttons if these data are to be transmitted/received. Turn off corresponding buttons if not.





■ **Key note data transmit/receive**

Set the input mode, the key note modes and whether the **VOICE SETTING COMPUTER** is selected for the program change data.

KEY ASSIGN MODE: Choose from among three key assign modes for receiving key note data.

Key assign mode	Recognized key notes	CONDUCTOR	Application examples
1	**POLY** part only	Functions the same as when the PCM Keyboard is played.	Use when an external instrument with "touch response" is played.
2	**All parts** **SOLO, POLY*, BASS, ACCOMP, DRUMS**	Does not function.	Use for ensemble performance when each part is played independently.
3	**All parts** **SOLO***, POLY, BASS***, ACCOMP**, DRUMS*****	Functions only in response to input for **POLY** part.	The mode used when the entire keyboard plays in response to settings for the right part of the keyboard.

* Up to four notes can sound at one time for this part.

** **ACCOMP** part notes are recognized only when the **FINGERED** or **ONE FINGER** button is on.

*** **SOLO, BASS** or **DRUMS** part notes are recognized only when the **CONDUCTOR SOLO, CONDUCTOR BASS** or **KEYBOARD PERCUSSION** button is off respectively.

KEYNOTE ONLY: In the on state, the data for program change and control change are not transmitted/received.

AUTO PLAY CHORD: In the on state, the **AUTO PLAY CHORD** function produces an accomp pattern for the **ACCOMP** and **BASS** MIDI outputs.

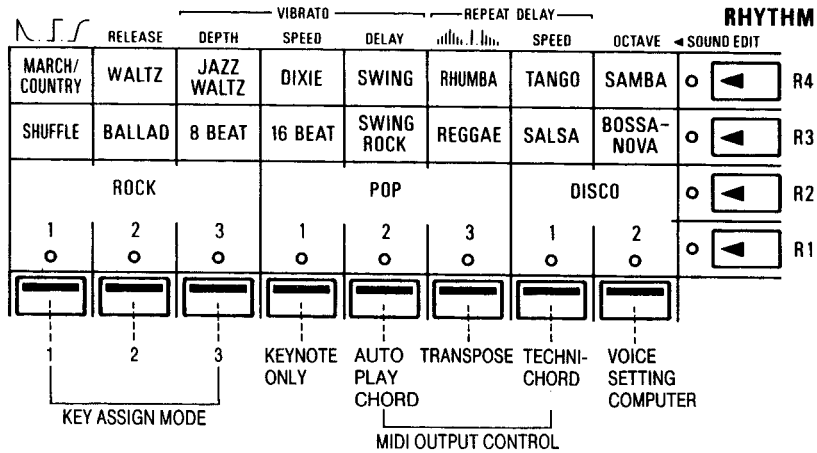
TRANSPOSE: In the on state, transposed keyboard notes are output for all parts.

TECHNI-CHORD: In the on state, keyboard notes created by the **TECHNI-CHORD** function are output for the **POLY** part (when the **TECHNI-CHORD** button is on).

VOICE SETTING COMPUTER: In the on state, the **VOICE SETTING COMPUTER** is selected by the program change data for the **POLY** part. (Program change data are not transmitted/received for the **SOLO** part.)

ENGLISH

<Procedure>
10. Set the mode with the 3 leftmost **RHYTHM** buttons (press only one).
11. Set the on or off state for the remaining items with the other five **RHYTHM** buttons.



IV. Exiting the MIDI setting mode

<Procedure>
12. After completing the above steps, press the **RECORD** or **MODE SET** button off to exit the MIDI setting mode.

Loading stored MIDI data

All MIDI data that have been set can be stored in the keyboard's memory or in devices such as a memory card, simply by performing storage procedures for the **SEQUENCER** or the **FULLBAND SETTING COMPUTER**. However, these stored MIDI settings cannot be recalled for playback in the initial mode. Follow the procedure below in order to recall these stored MIDI settings for playback.

<Procedure>
1. Press the **RECORD** button in the **SEQUENCER** section. Its indicator will flash.
2. Press the **MODE SET** button. Its indicator will flash slowly.
3. Press the **FSC ENABLE** button on to recall the stored MIDI settings.
4. Press the **RECORD** button or **MODE SET** button to complete the procedure.

- When the power to this unit is turned off, then on again, the **FSC ENABLE** is turned off.

MIDI Implementation Chart

[PCM Keyboard]
[SX-K500/SX-K700]

(Transmitted)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	—	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	—	—	—	—	—	—	
Note Number		7~113	7~113	7~113	7~95	7~101	—	(K500) • Changes depending on the position of the MIDI octave shift (K700) • When SEQUENCER is off
	True voice	7~126	7~126	7~126	7~108	7~113	—	
		—	—	—	—	—	—	
Velocity	Note ON	×	×	×	×	×	—	
	Note OFF	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	—	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	main volume (control) expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change	True #	*○(0~63)×	*○(0~31)×	*○(0~63)×	*○(0~7)×	*○(0~31:K500)(0~35:K700)×	—	
		—	—	—	—	—	—	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	—	
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	—	
	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes

*○ ×..... Whether or not the data for each of these items is transmitted can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○ : Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO × : No

MIDI Implementation Chart

[SX-K500/SX-K700] (Recognized)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	——	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	——	——	——	——	——	——	
Note Number		2~126	2~126	2~126	2~126	2~126	——	Changes depending on the position of the Octave Shift or Transpose control.
	True voice	36~108	36~108	36~108	24~96	36~71 (K500) 36~83 (K700)	——	
Velocity	Note ON	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	——	
	Note OFF	×	×	×	×	×	——	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums) main volume (control)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change		*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	——	
	True #	0~63	0~31	0~63	0~7	0~31 (K500) 0~35 (K700)	——	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	——	
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	——	(123~127)
Messages	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes *○ × ..... Whether or not the data for each of these items is received can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO × : No

- This product adheres to MIDI specifications as published by the Japan MIDI Association.

5599

Technics

SX-K500
SX-K700

ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

QFGA21170

Technics

OWNER'S MANUAL
INSTRUCTIONS D'EMPLOI
GEBRUIKSAANWIJZING
BEDIENUNGSANLEITUNG
INSTRUCCIONES DE MANEJO
ISTRUZIONI PER L'USO

ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ESPAÑOL
NEDERLANDS
ITALIANO

Caution

Voltage (except North America)
Be sure the voltage adjuster (located on the rear panel) is in accordance with local voltage in your area before using this unit. Use a screwdriver to set the voltage adjuster to the local voltage.

WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRICAL SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

BEFORE YOU PLAY, PLEASE READ THE CAUTIONARY COPY APPEARING ON PAGE 29.

IMPORTANT (for GREAT BRITAIN)
THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:

BLUE — NEUTRAL
BROWN — LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this unit may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal marked with the letter L or coloured RED.

This apparatus was produced to BS 800: 1977.

Vorsicht!

Netzspannung (außer Nordamerika)
Versichern Sie sich, daß der Spannungswähler auf der Rückseite mit Ihrer lokalen Netzspannung übereinstimmt, bevor Sie das Instrument in Betrieb nehmen. Ist dies nicht der Fall, benutzen Sie einen Minusschraubenzieher, um den Spannungswähler auf die örtliche Netzspannung einzustellen.
Bevor Sie anfangen zu spielen, lesen Sie bitte die Vorsichtshinweise auf Seite 57 dieser Anleitung.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-K500/SX-K700
(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046 / 1984
(Amtsblattverfügung)

funk-entstört ist.
Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH
Name des Herstellers/Importeurs

Precaución

Tensión (excepto América del Norte)
Cerciórese de que el ajustador de tensión, situado en el panel posterior, está ajustado al valor de la tensión de su residencia. Efectúe esta comprobación antes de utilizar el órgano. Para ajustar la tensión emplee un destornillador para posicionar el ajustador de tensión al valor correspondiente.
Antes de empezar a tocar, lea las precauciones a página 113.

Attenzione

Voltaggio (eccetto Nord America)
Assicurarsi che il cambio tensione, sul pannello posteriore, concordi la tensione con il voltaggio della tensione di rete. Usate nel caso un cacciavite per adattare la tensione.
Prima di suonare vi consigliamo di leggere le indicazioni della pagina 169.

Attention

Tension (à l'exception de l'Amérique du nord)
Avant de mettre cet appareil en marche, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension utiliser un tournevis plat (−).
Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 85.

Attentie!

Netspanning (behalve voor Noord Amerika)
Let er op dat de spanningscaroussel, die zich op het achterpaneel bevindt, op de juiste netspanning staat vóór het orgel wordt aangesloten. Gebruik een kleine schroevedraaier om de spanningscaroussel in te stellen.
Voordat U gaat spelen, lees de waarschuwingspunten op bladzijd 141 zorgvulding en goed door.

Der erste Teil dieser Anleitung enthält eine grundlegende Erklärung der Funktionen dieses PCM Keyboards. Der zweite Teil enthält detaillierte praxisbezogene Erklärungen besonders der vielen verschiedenen Speichermöglichkeiten. Voraussetzung dafür ist jedoch eine wirklich gründliche Kenntnis der Grundfunktionen.

GRUNDFUNKTIONEN

Diese Sektion umfaßt eine Erklärung der Klangfarben, Effekte, Rhythmen und fundamentalen Arbeitsweise des PCM Keyboards.
Die eingekreisten Nummern auf dem Beiblatt entsprechen der Sektionnummer in dieser Bedienungsanleitung.

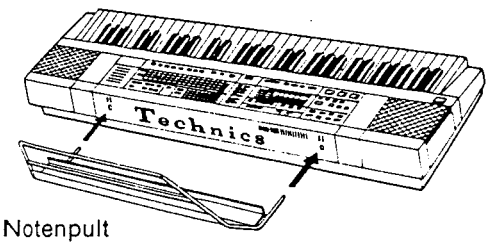
Teil I Einführung

① Technics zu spielen ist sehr einfach!

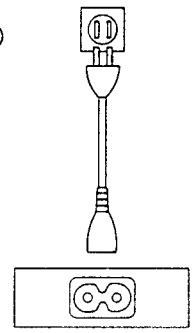
Vorbereitung

1. Anbringen des Notenpultes.
   Stecken Sie das Notenpult in die vorgesehenen Löcher des Keyboards wie in der Abbildung gezeigt.
2. Schließen Sie das Gerät an das Stromnetz an.
3. Schalten Sie das Gerät ein.

① ② ③



Notenpult

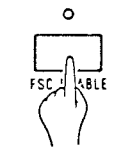

AC IN

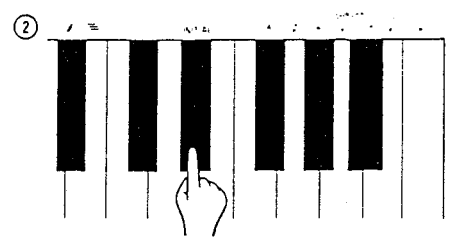
Zunächst wollen wir die Standard-Einstellungen vornehmen <initial mode>.

1. Drücken Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste.
2. Drücken Sie die Taste **INITIAL** auf der Tastatur.

- Mit diesem Keyboard sind viele verschiedene Speicherfunktionen möglich. Das Einstellen des <initial mode> stellt das Gerät auf die werkseitig vorgegebene Grundeinstellung ein. Die Inhalte der Speicher für **COMPOSER**, **SEQUENCER** und **FULLBAND SETTING COMPUTER** werden davon nicht berührt.

① ②

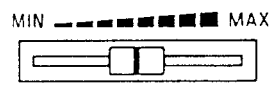




Nun wollen wir endlich etwas spielen.

Sie wollen ein Lied spielen. Stellen Sie zunächst eine mittlere Lautstärke ein, indem Sie den **MAIN VOLUME** Regler bedienen.

MAIN VOLUME

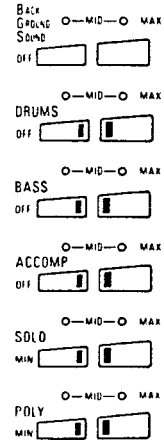


Balance (Mixer Section)

Für jede Soundsektion kann mit Hilfe der **BALANCE** Tasten die Lautstärke eingestellt werden. Durch Benutzen der rechten Taste wird die Lautstärke gesteigert, durch die linke Taste vermindert.

- Die **BALANCE** kann in vier Stufen geregelt werden.
- Wenn keine LED-Anzeige leuchtet, ist der Sound dieser Sektion abgeschaltet (außer **POLY** und **SOLO**).
- Die Lautstärke für **SOLO** und **POLY** wird wie folgt ausgeschaltet: Wenn die linke und rechte Anzeige beide nicht leuchten (Minimum), werden die beiden Tasten gleichzeitig gedrückt.

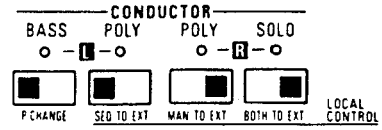
BALANCE



Teil II Klangfarben und Effekte

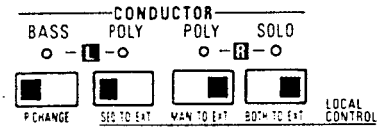
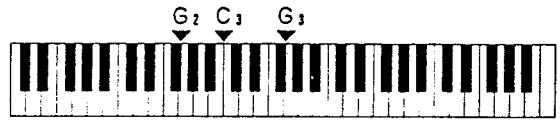
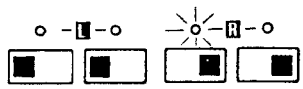
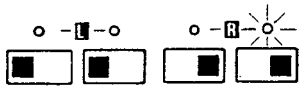
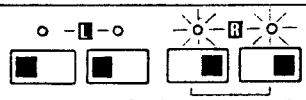
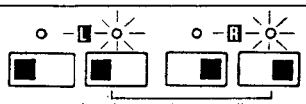
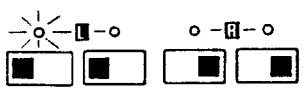
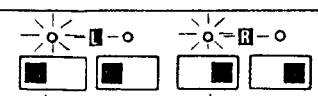
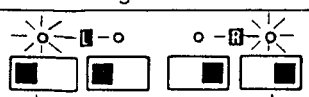
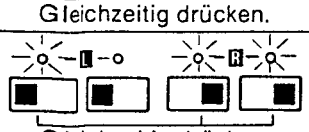
② Conductor

Bei diesem PCM Keyboard kann zwischen **POLY**, **SOLO** und **BASS**-Klanggruppen gewählt werden. Die **CONDUCTOR** Tasten erlauben es Ihnen, einen bestimmten Sound entweder der gesamten Tastatur zuzuordnen, oder aber auch die rechte oder linke Hälfte einer gesplitteten Tastatur zu belegen.



Die acht Möglichkeiten der Zuordnung sind nachfolgend dargestellt.

(**AUTO PLAY CHORD** ausgeschaltet)

CONDUCTOR Einstellung	Manual	Anzahl der Töne die gleichzeitig gespielt werden können
	 (nur K700)	
	POLY	8 Töne
	SOLO	2 Töne
 Gleichzeitig drücken.	POLY + SOLO	**POLY**: 8 Töne **SOLO**: 1 Ton
 Gleichzeitig drücken.	[L] POLY — [R] SOLO Split punkt	[L] **POLY**: 8 Töne [R] **SOLO**: 2 Töne
	BASS	1 Ton
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] POLY Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **POLY**: 8 Töne
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] SOLO Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **SOLO**: 2 Töne
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] POLY + SOLO Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **POLY**: 8 Töne **SOLO**: 1 Ton

- Acht **POLY** Töne können gleichzeitig gespielt werden; wenn Sie jedoch die **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER (ACCOMP)** Funktionen benutzen (werden später detailliert erklärt), können nur vier **POLY** Töne gleichzeitig gespielt werden.
- Sobald die **AUTO PLAY CHORD** Funktion benutzt wird, wird automatisch ein Key-Split gesetzt, auch wenn zuvor kein Split eingestellt war.
- Wenn ein gemischtes Manual (**POLY** + **SOLO**) gewählt ist, spielen Sie die Akkorde mit der linken und die Melodie mit der rechten Hand. Wenn Sie die rechte Hand vom Manual nehmen, wird der **SOLO** Sound nicht zur linken Hand versetzt, so daß die Melodie gut gespielt werden kann. (Wenn das Intervall zwischen dem Akkord und der Melodie weniger als eine ganze Note beträgt, werden die Sounds zur linken Hand versetzt.)

DEUTSCH

Key Split

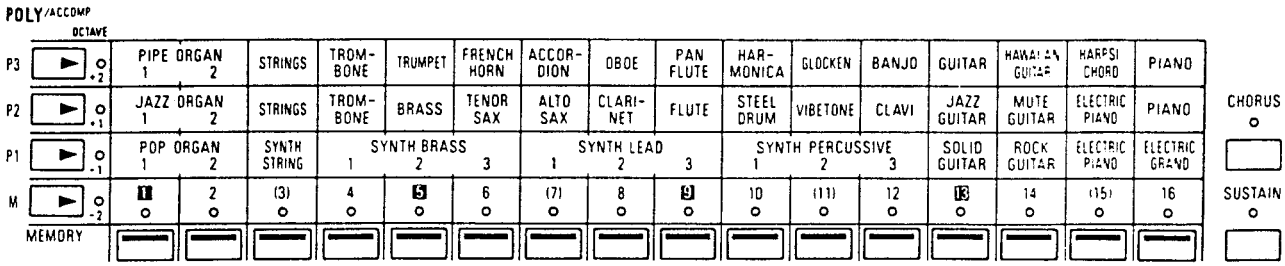
KEY SPLIT

Der **KEY SPLIT** Taster teilt bei Benutzung die Tastatur in einen [L] (Begleitung) Teil und in einen [R] Teil (Melodie).

Eine der drei Anzeigen (bei G2, C3 oder G3) leuchtet, um den Unterteilungspunkt anzuzeigen. Mit jedem Drücken der **KEY SPLIT** Taste geht die Anzeige zum nächsten Unterteilungspunkt weiter.

- Wenn das Manual nicht unterteilt ist, bespielsweise wenn nur **SOLO** mit den **CONDUCTOR** Tasten gewählt ist, leuchtet eine der Splitpunkt Anzeige, solange die **KEY SPLIT** Taste gedrückt gehalten wird.
- Wenn das Manual unterteilt ist, kann die Oktave versetzt werden, abhängig von der Note.

③ Poly


POLY/ACCOMP
OCTAVE
P3
PIPE ORGAN 1 2 | STRINGS | TROM-BONE | TRUMPET | FRENCH HORN | ACCOR-DION | OBOE | PAN FLUTE | HAR-MONICA | GLOCKEN | BANJO | GUITAR | HAWAIIAN GUITAR | HARPSI CHORD | PIANO
P2
JAZZ ORGAN 1 2 | STRINGS | TROM-BONE | BRASS | TENOR SAX | ALTO SAX | CLARI-NET | FLUTE | STEEL DRUM | VIBETONE | CLAVI | JAZZ GUITAR | MUTE GUITAR | ELECTRIC PIANO | PIANO
P1
POP ORGAN 1 2 | SYNTH STRING | SYNTH BRASS 1 2 3 | SYNTH LEAD 1 2 3 | SYNTH PERCUSSIVE 1 2 3 | SOLID GUITAR | ROCK GUITAR | ELECTRIC PIANO | ELECTRIC GRAND
M
1 2 (3) 4 5 6 (7) 8 9 10 (11) 12 13 14 (15) 16
MEMORY
CHORUS
SUSTAIN

Die Klangfarben werden nach einem Matrix-System gewählt. Mit den Tastern **P1**, **P2** und **P3** werden die Klanggruppen angewählt. Mit den Nummerntastern **1~16** wird dann der bestimmte Klang innerhalb der Gruppe angewählt.

Die **POLY** Presets sind in Klanggruppen geordnet:

P3.....klassische- und volkstümliche Klänge
P2.....Jazz, Latin und Rock Sounds
P1.....Disco und Pop Sounds

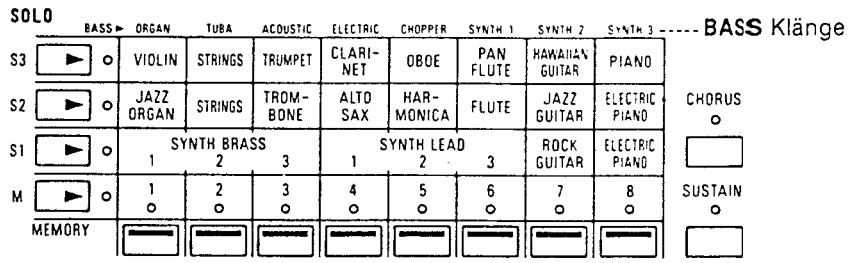
- Die 16 Positionen der Reihe **M** sind Speicherplätze für selbst editierte Klänge. (Siehe ⑬ Sound Edit.)

Drücken Sie die **CHORUS** Taste um einen Chorus Effekt für schwebenden breiten Klang einzuschalten.

Wenn Sie den **SUSTAIN**-Taster einschalten, klingen die Töne langsam aus; sobald Sie die Tasten loslassen.

- Diese Tasten werden außerdem beim Speichern im **ACCOMP** Teil des **COMPOSER** oder **SEQUENCER** zur Wahl von Stimmen verwendet (später erklärt).

④ Solo


SOLO
BASS ORGAN TUBA ACOUSTIC ELECTRIC CHOPPER SYNTH 1 SYNTH 2 SYNTH 3 ----- BASS Klänge
S3
VIOLIN | STRINGS | TRUMPET | CLARI-NET | OBOE | PAN FLUTE | HAWAIIAN GUITAR | PIANO
S2
JAZZ ORGAN | STRINGS | TROM-BONE | ALTO SAX | HAR-MONICA | FLUTE | JAZZ GUITAR | ELECTRIC PIANO
S1
SYNTH BRASS 1 2 3 | SYNTH LEAD 1 2 3 | ROCK GUITAR | ELECTRIC PIANO
M
1 2 3 4 5 6 7 8
MEMORY
CHORUS
SUSTAIN

Die **SOLO** Klänge werden nach dem gleichen Matrix-System gewählt. Taster **S1**, **S2** und **S3** für die Gruppe und die Nummerntaster **1~8** für den entsprechenden Platz.

Hier finden wir auch die entsprechende Gruppenordung wieder.

S3.....klassische und volkstümliche Klänge
S2.....Jazz, Latin und Rock Sounds
S1.....Disco und Pop Sounds

- Auch die Solosounds haben mit der Reihe **M**, acht Speicher für eigene Klangschöpfungen. (Siehe ⑬ Sound Edit.)

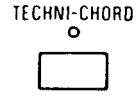
CHORUS und **SUSTAIN** Schalter geben Ihnen die Möglichkeit, diese Effekte den Solosounds hinzuzufügen.

Bass

Oberhalb der **SOLO**-Reihe finden Sie noch acht **BASS**-Sounds aufgelistet. Diese können mit den 8 Tastern der **MEMORY** Reihe gewählt werden, indem Sie den **CONDUCTOR** auf **BASS** stellen.

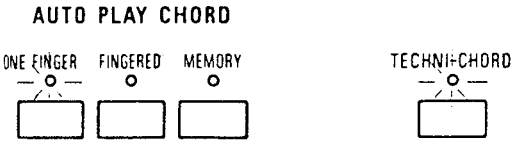
- Sollte jedoch für [L] Teil **BASS** und für [R] Teil **SOLO** eingestellt sein, so arbeiten die Taster natürlich für die **SOLO** Gruppe.
- Für die **BASS** Klänge kann die **SUSTAIN** Funktion benutzt werden, der **CHORUS** jedoch nicht.

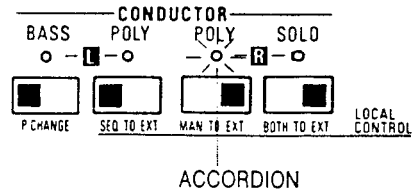
⑤ Techni-Chord

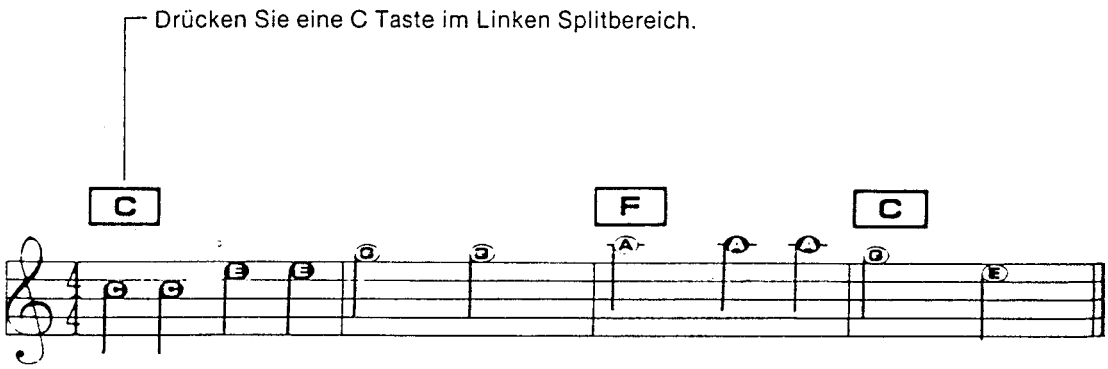


Sobald es mit der **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER** Funktion verwendet wird, macht **TECHNI-CHORD** aus Ihren einstimmigen Melodien einen kompletten Satz, indem es jeder Melodienote, die Sie mit der rechten Hand spielen, die Akkorde, die Sie links spielen (siehe ⑫ Auto Play Chord), hinzugefügt.

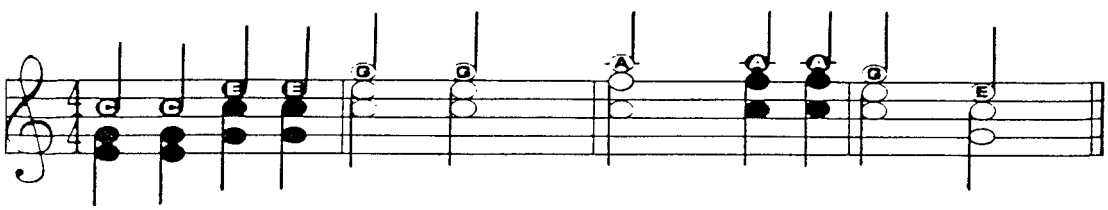
Nehmen Sie doch einmal folgende Einstellungen vor und spielen das untenstehende Beispiel.







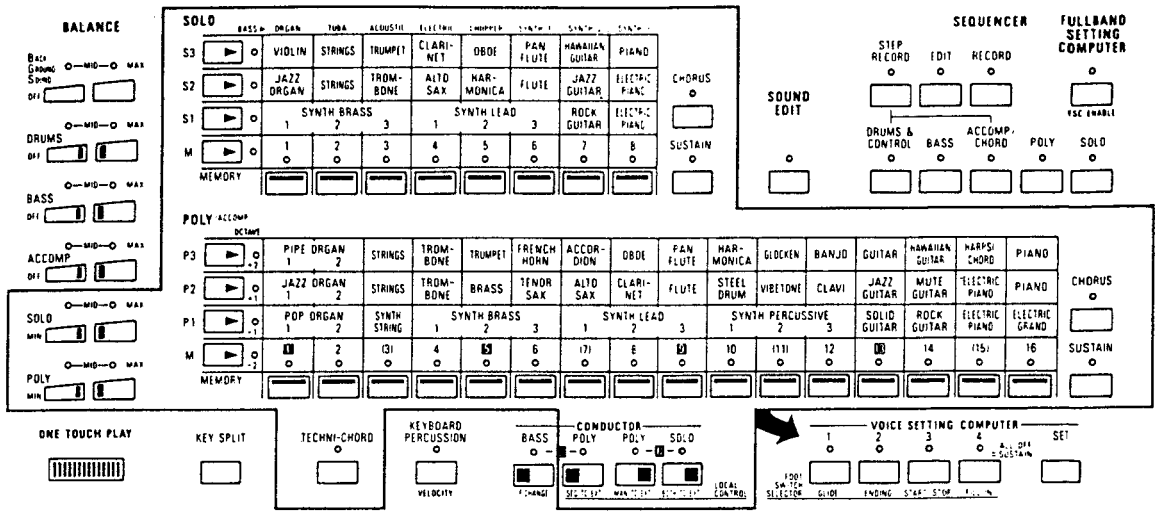
Jetzt drücken Sie bitte den **TECHNI-CHORD** Taster und spielen das Beispiel noch einmal. Hier sehen Sie, wie Ihre "einstimmige" Melodie ausgeschrieben aussehen würde: Ein dreistimmiger Melodiesatz.



Beachten Sie bitte: Bei Benutzung der **AUTO PLAY CHORD** Funktion kann die Melodie mit **TECHNI-CHORD** nur im rechten (melodie) Splitbereich gespielt werden. Wenn Sie jedoch die Akkorde im **SEQUENCER** gespeichert haben, steht Sie Spielen die Melodie mit nur einem Finger—**TECHNI-CHORD** besorgt den Rest.

DEUTSCH

⑥ Voice Setting Computer

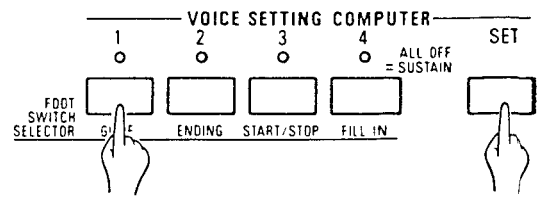


In den Tasten 1~4 des **VOICE SETTING COMPUTER** können bis zu vier Kombinationen der gewählten **POLY** und **SOLO** Stimmen und Effekte, die Einstellungen der Regler **POLY** und **SOLO BALANCE** sowie **CONDUCTOR** und **TECHNI-CHORD** gespeichert werden.

So können Sie während des Spiels mit einem Tasterdruck komplette Einstellungen abrufen.

1. Stellen Sie Ihre Registrierungen ein.

2. Halten Sie den **SET** Taster gedrückt und drücken **VOICE SETTING COMPUTER** Taster 1 bis die Anzeige aufhört zu blinken.
   Damit ist die Registrierung auf **VOICE SETTING COMPUTER** Platz 1 gespeichert. Das war schon alles!



Bedenken Sie bitte, daß mit jeder neuen Speicherung, die Sie auf einem bestimmten Speicherplatz vornehmen, die vorherigen Daten gelöscht werden.

Während des Spiels kann jederzeit in das **VOICE SETTING COMPUTER**-Programm durch Wählen neuer Sounds und Einstellungen eingegriffen werden, ohne daß sich dadurch die gespeicherte Registrierung ändert.

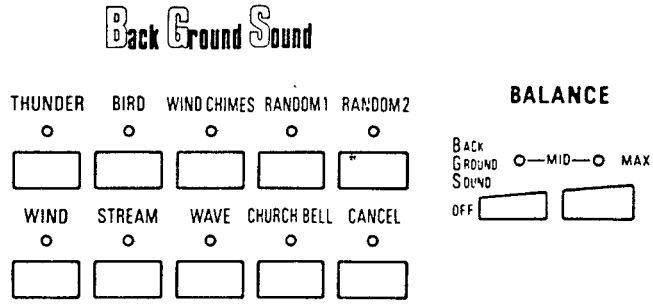
- Die Speicher der **M** Reihen werden nur anhand ihrer Nummer nicht gemäß ihres Inhaltes im **VOICE SETTING COMPUTER** gespeichert.

⑦ Back Ground Sound

■ **K700**

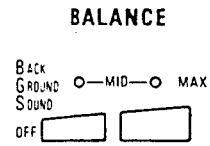
Verschiedene Preset-Effekt-Sounds, vom Windgeräusch bis zum Rauschen der Wellen am Strand, sind per Knopfdruck abrufbar. Drücken Sie einfach den entsprechenden Taster um den Effektsound einzuschalten. Zum Ausschalten nur die **CANCEL** Taste drücken.

- Background-Sounds können gemischt werden, indem 2 Taster gleichzeitig gedrückt werden. Wenn jedoch **RHYTHM** eingeschaltet ist, kann nur ein Background-Sound erklingen. (Es wird immer der Sound des obersten oder des am weitesten links befindlichen Tasters produziert). Beide LED's der gewählten Background-Sound leuchten jedoch weiter. Wenn **RHYTHM** ausgeschaltet werden, sind wieder beide Background-Sound zu hören.

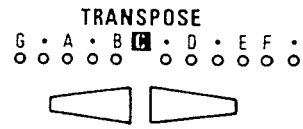


■ **K500**

Wenn die **BALANCE** Taster für **BACK GROUND SOUND** eingeschaltet sind wird ein Preset Background-Sound hörbar.



⑧ Transpose

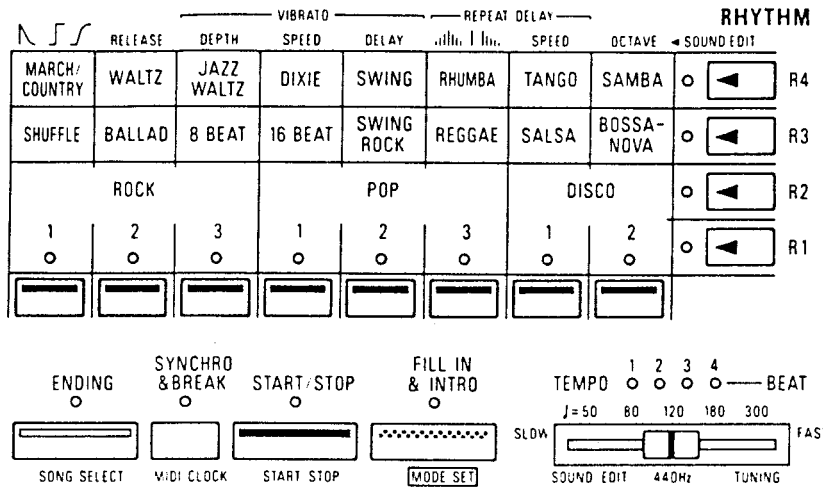


Nehmen wir einmal an, Sie lernen ein bestimmtes Stück in der Tonart C und wollen dazu singen. Sie stellen aber fest, daß diese Tonlage für Sie unpassend ist. Jetzt bleibt Ihnen nur, es entweder in der passenden Tonlage neu einzustudieren oder Sie benutzen die **TRANSPOSE**-Einrichtung des PCM Keyboards.

C ist die Grundeinstellung, von der aus die Tonart mit den zwei **TRANSPOSE** Tastern erhöht oder erneidrigt werden kann. Man kann sehr schnell nach C zurückkehren, in dem man beide Taster gleichzeitig drückt.

DEUTSCH

⑨ Rhythm



Die Rhythmussektion besteht aus den Rhythmuswahltastern, den Start/Stop Tastern, den Anzeige LED's für den "Beat" und den Lautstärke- und Temporeglern.

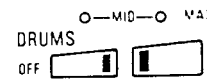
Die Rhythmen werden nach dem bereits bei den Klängen vorgestellten Matrix-Wahl-System abgerufen. Zunächst die Gruppe R1~R4:

R4.....Standardrhythmen
R3.....gebräuchliche Rock/Latin Rhythmen
R2.....modern (acoustic)
R1.....modern (electronic)

Mit dem **START/STOP** Taster wird der Rhythmus gestartet und wieder gestoppt. Er beginnt grundsätzlich mit dem ersten Schlag eines Taktes. Die **BEAT** Anzeige-LEDs leuchten beim jeweiligen Schlag auf. Sie hilft Ihnen den Takt zu halten und ist somit eine wichtige Orientierung bei Ihrem Spiel.

Bei eingeschalteter Taste **SYNCHRO START** beginnt der Rhythmus erst dann, wenn Sie im linken Splitbereich mit dem Spiel beginnen.

Die **DRUMS** Taster im **BALANCE** Bereich ermöglichen Ihnen eine perfekte Abstimmung der **DRUMS**-Lautstärke mit den anderen Stimmen.



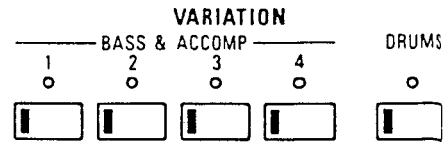
Mit dem **TEMPO** Regler wird bestimmt, wie schnell oder langsam Ihr kleiner PCM Drummer trommelt.

- Die Ziffern entlang des Schiebereglers geben Ihnen in etwa das Tempo an.

Variation

Wenn der **DRUMS** Taster der **VARIATION** Sektion eingeschaltet wird, werden dem Rhythmussektor zusätzliche Drum- und Percussion-Sounds hinzugefügt und/oder das Rhythmusmuster wird leicht abgewandelt.

- Bei einigen Rhythmen werden bei Benutzung der **BASS & ACCOMP** Taster **1** (oder **2**) und **3** (oder **4**) unterschiedliche Rhythmen abgerufen.

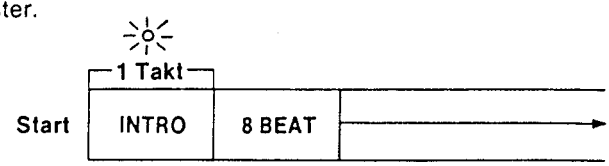


Fill in & Intro

Diese Einrichtung wird verwendet, um etwa die Einleitung eines Stückes oder die Verbindung zweier Teile durch ein eintaktiges Drumsolo (FILL) zu gestalten.
Dies wollen wir am Beispiel des **8 BEAT** Rhythmus näher betrachten.

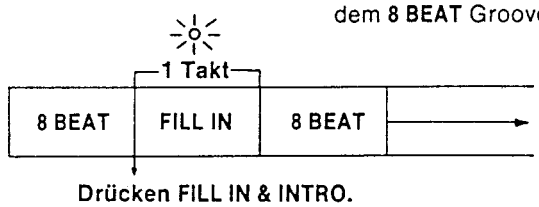
Als Einleitung (INTRO):

1. Drücken Sie den **8 BEAT** Taster.
2. Drücken Sie die Taste **FILL IN & INTRO**. Die Anzeige leuchtet auf.
3. Starten Sie den Rhythmus (**START/STOP**). Sie hören wie die Drums mit der Einleitung beginnen und dann im **8 BEAT** Rhythmus fortfahren. Die Anzeige LED erlischt nach der Drumeinleitung.



Als FILL IN:

1. Drücken Sie den **8 BEAT** Taster.
2. Starten Sie den Rhythmus.
3. Wenn Sie jetzt ein FILL IN des PCM Drummers wünschen, drücken Sie lediglich die **FILL IN & INTRO** Taste, und er beginnt sofort sein eintaktiges FILL, um danach sofort mit dem **8 BEAT** Groove fortzufahren.



DEUTSCH

Ending

Benutzen Sie diesen Taster am Ende eines Stückes. Sie erleben einen speziellen Schlußtakt des Rhythmus, der danach automatisch stoppt.

- Mit diesem Taster werden auch die Bass und Begleitakkord-Schlußtakte der **AUTO PLAY CHORD** Sektion abgerufen.

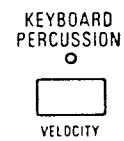
One Touch Play

Für jeden Rhythmus kann eine spezielle Kombination von Sounds und Effekten (Registrierung) durch Verwendung des Taster **ONE TOUCH PLAY** unverzüglich automatisch eingestellt werden. Wählen Sie einen Rhythmus, drücken dann die **ONE TOUCH PLAY** Taste und halten sie solange gedrückt (einige Sekunden), bis der Wechsel der Anzeige-LED's Ihnen die neue Registrierung anzeigt.

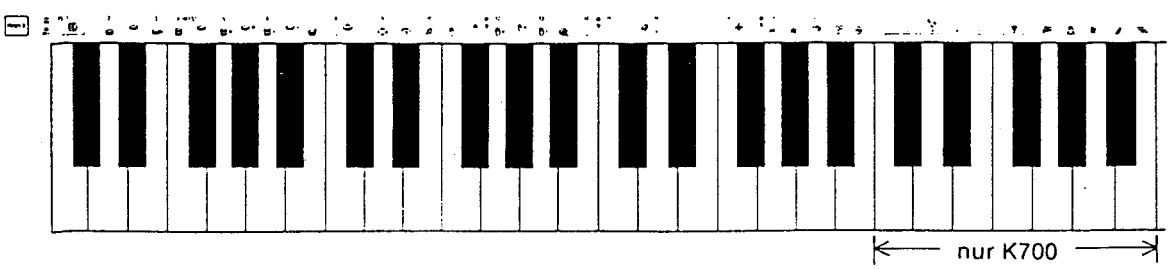
⑩ Keyboard Percussion

Mit drücken der **KEYBOARD PERCUSSION** Taste belegen Sie die Tastatur Ihres PCM Keyboards mit einer erstaunlichen Auswahl an Percussion- und sonstigen Spezialsounds.

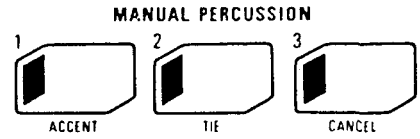
- Wenn **KEYBOARD PERCUSSION** eingeschaltet ist, stehen die mit dem **CONDUCTOR** eingestellten Klänge nicht zur Verfügung. Für Rhythm gilt sobald eine Tastaturtaste gedrückt wird wechselt der Rhythmus auf nur Hi-Hat und Bassdrum (sofern Rhythmus eingeschaltet). Wenn **KEYBOARD PERCUSSION** abgeschaltet wird kehrt der vollständige Rhythmus zurück.
- Die Lautstärke der **KEYBOARD PERCUSSION** wird mit den **DRUMS** Tastern der **BALANCE** Sektion reguliert.



<Percussivtastatur>



⑪ Manual Percussion (nur K700)



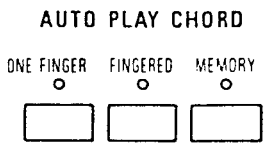
Wählen Sie drei der **KEYBOARD PERCUSSION** Klänge aus und speichern sie in den **MANUAL PERCUSSION** Speichertasten **1~3** ab (je 1 Klang). Mit diesen Tasten können Sie drei vorgewählte **KEYBOARD PERCUSSION** Sounds auch während der normal Spielweise Ihres PCM Keyboards erklingen lassen.

<Speicherung>

1. Schalten Sie die **KEYBOARD PERCUSSION** ein.
2. Drücken Sie einen der **MANUAL PERCUSSION** Tastern ungefähr zwei Sekunden lang. Während Sie die Taste gedrückt halten, speichern Sie den ausgewählten Percussion-Sound, indem Sie die entsprechende Taste der Tastatur drücken.
3. Mit den beiden übrigen **MANUAL PERCUSSION** Tastern können nach dem gleichen Verfahren zwei weitere Percussiv Sounds speichern.

- Die **MANUAL PERCUSSION** Sounds können unabhängig davon, ob **KEYBOARD PERCUSSION** ein- oder ausgeschaltet ist, gespielt werden.

⑫ Auto Play Chord



Sie spielen einfach einen Akkord auf der Tastatur—die **AUTO PLAY CHORD** Funktion spielt automatisch die zum eingestellten Rhythmus passende Akkord- und Bassbegleitung.

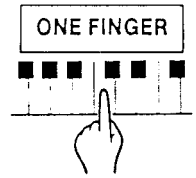
Die Tastatur wird hierzu automatisch geteilt. Die linke Hälfte wird zur Bestimmung der Akkorde benutzt, auf der rechten Hälfte der Tastatur spielt man die Melodie.

- Wenn bei diesem automatischen Split im **CONDUCTOR** nur ein **BASS**-eingestellt war, wechselt die rechte Hälfte automatisch zu **POLY**.

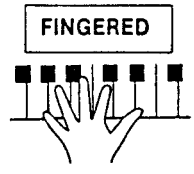
■ **Bei gestopptem Rhythmus...ACCOMP** und **BASS** des spezifizierten Akkordes erklingen.
Die Stimmen werden diejenigen, die beim Speichern der **ACCOMP** und **BASS** Teile im **SEQUENCER** gewählt wurden (später erklärt) oder die **BASS** Stimmen, die gewählt wurden, als **BASS** mit den **CONDUCTOR** Tasten spezifiziert wurde.

■ **Bie gestartetem Rhythmus...ACCOMP** und **BASS** des spezifizierten Akkordes werden die automatische Begleitung mit Stimmen, die dem Rhythmus entsprechen.

Wählen Sie eine von zwei Betriebsarten. Betätigen Sie entweder den Taster **ONE FINGER** oder den Taster **FINGERED**.



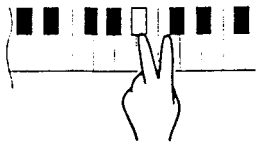
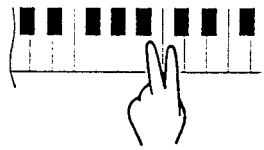
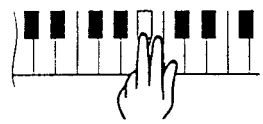
Sie drücken nur 1 Taste der linken Tastaturhälfte. Dieser Ton bestimmt damit den Basston und entsprechenden Dur-Akkord der automatischen Begleitung.



Sie spielen komplette Akkorde auf der linken Tastaturhälfte. Der gespielte Akkord und sein Basston bestimmen die Begleitautomatik.

- In der Betriebsart **ONE FINGER** kann **POLY** nicht mit dem [L] **CONDUCTOR** gewählt werden.

■ Bei Nutzung der **ONE FINGER** Funktion wird normalerweise ein Dur-Akkord ergänzt. Aber auch Moll, Septim und Moll-Septim-Akkorde lassen sich sehr leicht spielen.

Mollakkord	Septimakkord	Mollseptimakkord
Spielen Sie die Akkordtaste und zusätzlich die linke nächste schwarze Taste.	Spielen die Akkordtaste und zusätzlich die nächste linke weiße Taste.	Spielen Sie die Akkordtaste und zusätzlich die nächste linke schwarze + weiße Taste gleichzeitig (innerhalb von fünf Tönen von der Akkordtaste).
Beispiel: Cm 	Beispiel: C7 	Beispiel: Cm7 

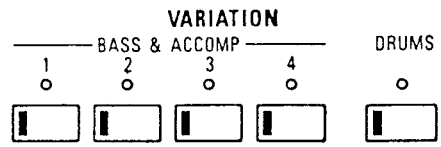
- Wenn der **MEMORY** Taster eingeschaltet ist, erklingen **BASS** und **ACCOMP** solange, bis ein neuer Akkord gespielt wird.

DEUTSCH

■ **Begleitmuster und Lautstärke**

Mit den **BASS** & **ACCOMP**-Tastern in der **VARIATION** Sektion können vier verschiedene Begleitmuster gewählt werden. Die Lautstärke können Sie mit den entsprechenden **BALANCE** Tastern angleichen.

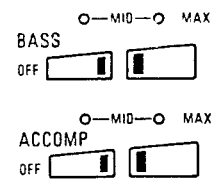
- **Variation 1** und **3** sind rhythmische Muster, während **Variation 2** und **4** melodische Figuren spielt.
- Beim **MARCH/COUNTRY** Rhythmus ist die Begleitung so aufgeteilt, daß **Variation 1** und **2 MARCH** und **Variation 3** und **4 COUNTRY** Begleitungen beinhalten.



■ **Akkorde die bestimmt werden können.**

Für jede Note können folgende Akkorde bestimmt werden.

C, C7, CM7, Caug, Cm, Cm7, Cdim7, Cm7 ♭5, CmM7, C7sus4



■ **Die Break Funktion (Unterbrechung)**

Schalten Sie **ONE FINGER** oder **FINGERED** und die **SYNCHRO & BREAK** Taste ein, und die **MEMORY** Taste aus. Sobald auf der linken Tastaturhälfte spielen, startet der Rhythmus. Sobald Sie die Tasten loslassen stoppt der Rhythmus. Wenn Sie jetzt wieder mit dem Spiel (links) beginnen, startet der Rhythmus wieder mit dem ersten Schlag.

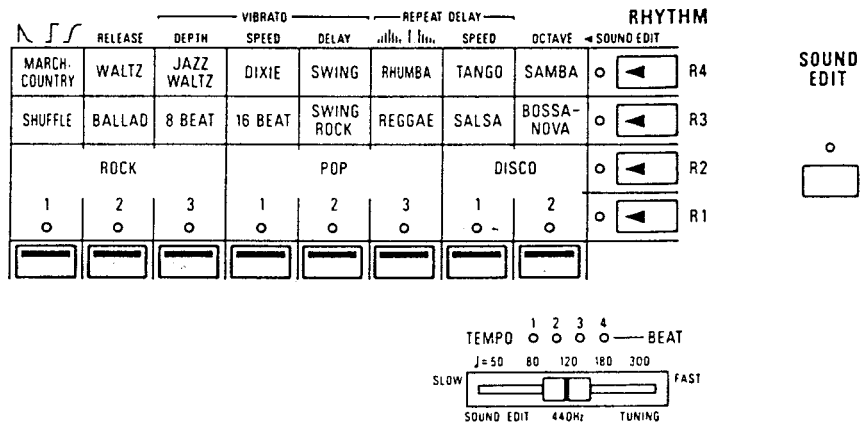
AUSGETÜFTELTE FUNKTIONEN FÜR DIE PRAKTISCHE ANWENDUNG

Damit Sie nicht die Freude an Ihrem PCM Keyboard verlieren, weil Sie es für kompliziert halten (was es sicher nicht ist), ist es unbedingt erforderlich, daß Sie mit den bis hierher beschriebenen Funktionen wirklich vertraut sind.
Sie sollten Klangfarben, Effekte und Rhythmen spielend einstellen können, bevor Sie beginnen, die in den nachfolgenden Sektionen beschriebenen Funktionen zu benutzen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Speichermöglichkeiten, die in Ihrem PCM Keyboard untergebracht sind.
Da wären zum Beispiel die **SOUND EDIT** Funktion, mit der Sie Preset-Sounds modifizieren können; das Arbeiten mit dem **COMPOSER** (nur K700) zur Erstellung eigener Rhythmen und Begleitmuster und die Aufzeichnung Ihres Spiels mit dem **SEQUENCER**.

Teil IV Speicher Funktionen

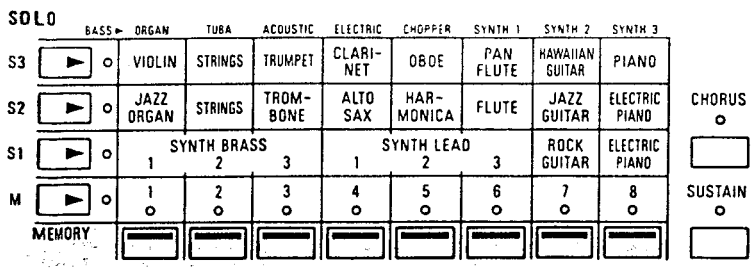
⑬ Sound Edit

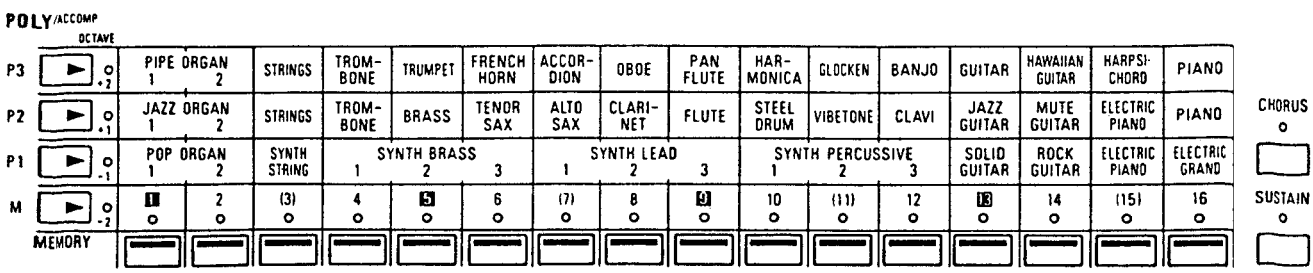


Mit der **SOUND EDIT** Einrichtung können Sie einen **SOLO** oder **POLY** Presetklang auswählen, diesen modifizieren und anschließend mit den Memorytastern für sofortigen Zugriff abspeichern.

1. Stellen Sie den Presetklang, der editiert werden soll, mit den **CONDUCTOR** und **SOLO-** oder **POLY**-Tastern ein.
2. Schalten Sie den **SOUND EDIT** Taster ein. Die Anzeige blinkt.
3. Die 8 Parameter, die verändert werden können, sind entlang der **RHYTHM**-wahlschalter aufgelistet, Drücken Sie die Taste des Parameters, den Sie ändern möchten.
4. Sie können jetzt, während Sie spielen, mit dem **TEMPO** Schieberegler den Klang verändern, bis er Ihnen richtig scheint.
5. Die Schritte **3** und **4** können Sie nun wiederholen, um die restlichen Parameter nach Ihren Wünschen einzustellen.
6. Speichern Sie den editierten Klang mit einer der **MEMORY** Tastern der **POLY** oder **SOLO** Sektion.

- Durch Speichern mit einem **MEMORY** Taster wird die **SOUND EDIT** Betriebsart abgeschaltet.
- Editierte **SOLO** oder **POLY** Klänge können sowohl in der **SOLO** als auch in der **POLY MEMORY** Reihe gespeichert werden. Wenn aber z.B. ein Polysound in der **SOLO** Sektion gespeichert ist, können nicht mehr Töne gleichzeitig gespielt werden als mit jedem anderen **SOLO** Sound auch (und umgekehrt/ **SOLO-POLY**).
- Bei Verwendung der **SOUND EDIT** Funktion kann die Oktave versetzt werden, abhängig von der Note.





Edit Parameter

Parameter		Bemerkungen
(Envelope [Hüllkurve])		Die eingestellte Position des **TEMPO**-Reglers ist: **Links:** Attack (Einschwingen) und Release (Ausklingen) sind percussiv. **Mitte:** Attack setzt sofort ein und die Lautstärke bleibt, solange die Taste gedrückt ist. **Rechts:** Der Attack steigt langsam, das Volumen bleibt, sobald es seinen höchsten Punkt erreicht hat.
RELEASE (bei ausgeschaltetem **SUSTAIN**)		Um ein längeres Ausklingen des Tones einzustellen, bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts.
VIBRATO	**DEPTH**	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um die Stärke des Vibrato zu steigern.
	SPEED	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um das Tempo des Vibratoeffektes zu steigern.
	DELAY	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um die Verzögerungszeit des Vibratoeinsatzes zu verlängern.
REPEAT DELAY	(Envelope [Hüllkurve])	Die Einstellung des **TEMPO** Reglers ist: **Links der Mittelposition (Muster):** In diesem Bereich kann die Länge des Wiederholungseffektes eingestellt werden. **Mittelposition:** Das Repeat Delay ist ausgeschaltet. **Rechts der Mittelposition (Muster):** In diesem Bereich kann die Länge des Wiederholungseffektes eingestellt werden.
	SPEED	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um ein schnelleres Tempo der Wiederholungen einzustellen.
OCTAVE SHIFT		Die Einstellung des **TEMPO** Reglers ist: **Links:** Der Sound wird um eine Oktave nach unten verschoben. **Mitte:** Keine Änderung. **Rechts:** Der Sound wird eine Oktave nach oben verschoben.

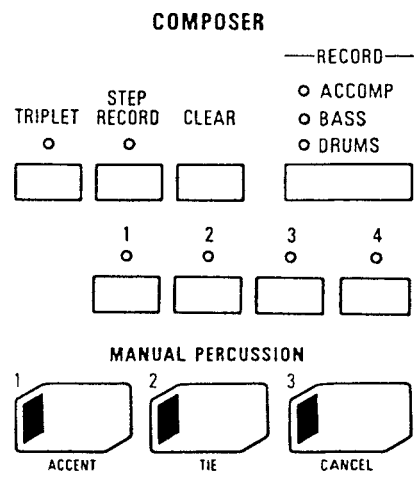
⑭ Composer (nur K700)

Mit dem **COMPOSER** können Sie eigene Rhythmen zusammenstellen oder bereits bestehende Rhythmen nach Ihren Wünschen veränderen. Bis zu vier Ihrer Kreationen lassen sich mit den Tasteren **1~4** speichern und wieder abrufen.

Sie können dies mit zwei Methoden erreichen. Mit Hilfe des Metronoms können Sie die Rhythmen in "Realtime" (g.h. durch einspielen) speichern oder Sie geben Note für Note (Step-by-Step) mit der **STEP RECORD** ein.

Der **COMPOSER** beinhaltet 3 Teile: **BASS, ACCOMP, DRUMS.** Diese werden mit dem **RECORD** Taster nacheinander angewählt und gespeichert.

Es kann sichervorkommen, daß Sie nur eine oder zwei dieser Teile im **COMPOSER** speichern möchten. Wenn Sie jedoch die **AUTO PLAY CHORD** Funktion benutzen möchten, sollten **BASS** und **ACCOMP** mitgespeichert sein.



Nachfolgend die Erklärung der **COMPOSER** Funktionen:

RECORD: Drücken Sie die **RECORD** Taste. Der Teil, dessen Anzeige leuchtet, kann jetzt gespeichert werden. Bei jedem Druck springt die Anzeige für den nächsten Teil weiter.

CLEAR: Wenn diese Taste gedrückt wird, wird der Teil dessen Anzeige leuchtet, gelöscht.

STEP RECORD: Mit dieser Taste stellen Sie den **COMPOSER**-Speicher auf Step-by-Step Eingabe um.

TRIPLET: Diese Taste müssen Sie verwenden, wenn Sie Triolenwerte eingeben möchten.

1~4: Dies sind die Taster, mit denen Sie Ihre **COMPOSER**-Kreationen speichern und wieder abrufen können.

ACCENT: Mit der **ACCENT** Funktion können Sie dem Rhythmus eine Betonung an einer von Ihnen gewünschten Stelle hinzufügen.

TIE: (Bindebogen) Benutzen Sie diesen Taster um während der **STEP RECORD** Eingabe Noten miteinander zu verbinden.

CANCEL: Löschen Sie mit dieser Taste folgende Teile wenn es einmal nötig sein sollte: ein einzelnes Instrument aus dem **DRUMS** Teil oder bestimmte Teile (Töne) des **BASS** oder **ACCOMP** Teils.

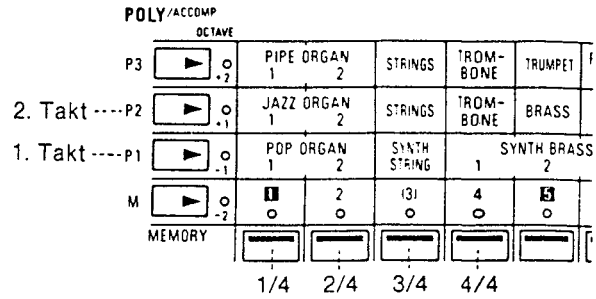
Realtime Speicherung

Durch Spiel auf der Tastatur kann ein sich wiederholendes zweitaktiges Muster "Realtime" gespeichert werden.

I. Vorbereitung um das Rhythmusmuster zu speichern

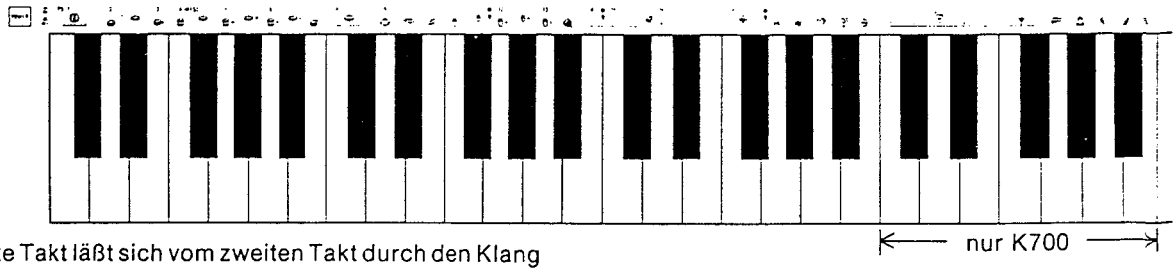
1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeigen leuchten auf.
2. Drücken Sie den Taster **1~4**, in den Sie das neue Rhythmusmuster speichern möchten.
3. Alle Teile des jetzt gewählte Speicherplatzes können durch Drücken des Tasters **CLEAR** gelöscht werden.
4. Drücken Sie den **TRIPLET** Taster, wenn Sie Triolenmuster speichern wollen.
5. **Festlegen der Taktart.**
   Die **POLY** Taster **P1, P2** und **1~4** werden zur Festlegung der Taktart verwendet. Drücken Sie den Taster **P1**. Danach legen Sie (wie aus der Abbildung zu ersehen), durch Drücken z.B. des Tasters **4**, den 4/4 Takt fest.

- Wenn Sie für den 2. Takt eine andere Taktart festlegen möchten, drücken Sie **P2** und wiederum die gewünschte Taste **1~4**.
- Durch das Belegen der Takte mit unterschiedlichen Taktarten sind deshalb auch außergewöhnliche Taktarten wie 5/4 möglich (1. Takt 3/4; 2. Takt 2/4).



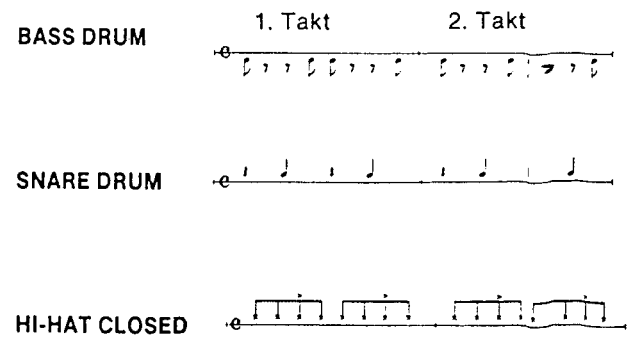
II. Speichen des DRUM Teils

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeigen der anderen Teile müssen erlöschen und nur die Anzeige der **DRUMS** leuchtet langsam. Das Metronom startet (wenn der Drumteil nicht mit **CLEAR** gelöscht wurde, sind auch die vorher gespeicherten **DRUMS**-Rhythmen zu hören).
- Der Inhalt des **DRUMS**-Speichers kann mit Hilfe der **CLEAR** Taste gelöscht werden.
2. Spielen Sie die gewünschten Percussivtasten auf der Tastatur im Timing zum Metronom ein (zwei Takte).
- Sie können auch die **STEP RECORD** Methode verwenden, die auf Seite 44 genau erklärt wird.



- Der erste Takt läßt sich vom zweiten Takt durch den Klang des metronoms unterscheiden. Der erste Schlag des ersten Taktes erklingt mit einem helleren Klang als der erste Schlag des zweiten Taktes. Außerdem leuchtet die **R1** Anzeige (in der **RHYTHM** Sektion) während des 1. Taktes, die **R2** Anzeige leuchtet während des 2. Taktes.
- Wenn Sie die **ACCENT** Taste drücken, wärend Sie einen Percussivsound einspielen, wird and dieser Stelle eine Betonung gespeichert.
- Halten Sie die **CANCEL** Taste gedrückt, und drücken dann die gewünschte Percussiv Taste, wenn Sie die zweitaktige Speicherung für dieses Instrument wieder löschen wollen.
- Bis zu 5 Instrumente können gleichzeitig erklingen. Auch die gleichzeitige Verwendung von **BACK GROUND SOUND** und/oder **MANUAL PERCUSSION** zum **COMPOSER**, verringert die Zahl der erklingenden **DRUMS** Stimmen.
- Die kleinste Note, die für jedes Instrument gewählt und gespeichert werden kann, ist eine Sechzehntelnote.
- Das Speichern in Echtzeit erfolgt gemäß dem Takt, in dem Sie die Tasten drücken. Wenn der Takt jedoch nicht der kleinsten Einheit einer Sechzehntelnote entspricht, wird er zur nächsten Sechzehntelnote korrigiert und gespeichert.

Speichern Sie folgendes Beispiel:



III. Speichern des BASS Teils

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeige des **DRUMS** Teils erlischt und die des **BASS** Teils leuchtet auf. Zusätzlich zum Metronom und bereits gespeichertem **DRUMS** Teil, erklingen jetzt früher gespeicherte **BASS** und **ACCOMP** Muster.
   - Wenn Sie alte gespeicherte **BASS** Teile löschen wollen, drücken Sie den **CLEAR** Taster.
2. Wählen Sie den **BASS** Klang mit dem entsprechenden Taster der **SOLO·BASS** Klangsektion.
3. Spielen Sie jetzt Ihre zweitaktige **BASS** Figur auf der Tastatur.

- Die **BASS** Figur kann durch Benutzen der gesamten Tastatur eingespielt werden, unabhängig vom angezeigten Splitpunkt. Noten, die höher als C4 gespielt werden, erklingen jedoch in der tieferen Oktave.
- Sie können auch die Step-by-Step Method (näher beschrieben auf Seite 44) durch Drücken des **STEP RECORD** Tasters wählen.
- Spielen Sie zwei Takte zum Speichern des **BASS** Muster. Wenn diese sich dann wiederholen, können durch Spiel auf der Tastatur zusätzliche Noten gespielt werden. Die endgültige Version des **BASS** Musters ist die, die gespeichert wird.
- Wenn ein Note gespielt wird, während die **ACCENT** Taste gedrückt gehalten wird, wird dieser Not mit einer Betonung versehen.
- Durch nachträgliches Drücken der **ACCENT** Taste, können ebenfalls gezielte Stellen mit Betonung versehen werden.
- Durch Drücken der **CANCEL** Taste können bereits gespeicherte Teile gelöscht werden, solange diese Taste gedrückt gehalten wird.

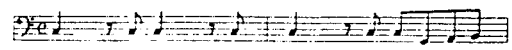
SOLO

	BASS	ORGAN	TUBA	ACOUSTIC	ELECTRIC	CHIPPER	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3
S3	►	VIOLIN	STRINGS	TRUMPET	CLARI-NET	OBOE	PAN FLUTE	HAWAIIAN GUITAR	PIANO
S2	►	JAZZ ORGAN	STRINGS	TROM-BONE	ALTO SAX	HAR-MONICA	FLUTE	JAZZ GUITAR	ELECTRIC PIANO
S1	►	SYNTH BRASS 1	SYNTH BRASS 2	SYNTH BRASS 3	SYNTH LEAD 1	SYNTH LEAD 2	SYNTH LEAD 3	ROCK GUITAR	ELECTRIC PIANO
M	►	1	2	3	4	5	6	7	8
MEMORY									

Wählen Sie den **BASS** Klang (so wie zuoberst beschriftet) mit diesen Tastern.

Unt hier ist, was Sie spielen:

BASS Teil



DEUTSCH

IV. Speichern des ACCOMP Teils

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeige des **BASS** Teils erlischt und die des **ACCOMP** Teils leuchtet auf. Zusätzlich zu den bereits gespeicherten **DRUMS-** und **BASS-**Teilen erklingen jetzt früher gespeicherte **ACCOMP** Figuren.
   - Wenn Sie die früher gespeicherten **ACCOMP** Teile löschen möchten, drücken Sie die **CLEAR** Taste.
2. Wählen Sie den **ACCOMP** Klang mit Hilfe der Tasten **M~P3** und dem entsprechenden Taster **1~16** in der **POLY/ ACCOMP** Klangsektion.

POLY/ACCOMP

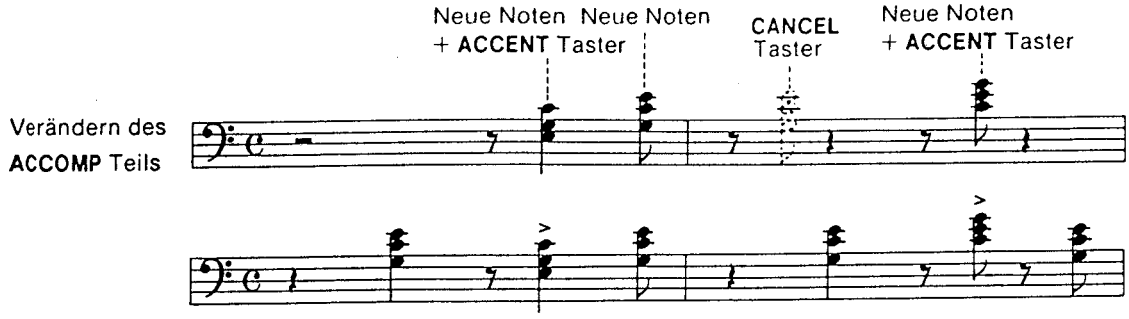
	OCTAVE																
P3	► +2	PIPE ORGAN 1	PIPE ORGAN 2	STRINGS	TROM-BONE	TRUMPET	FRENCH HORN	ACCOR-DION	OBOE	PAN FLUTE	HAR-MONICA	GLOCKEN	BANJO	GUITAR	HAWAIIAN GUITAR	HARPSI-CHORD	PIANO
P2	► +1	JAZZ ORGAN 1	JAZZ ORGAN 2	STRINGS	TROM-BONE	BRASS	TENOR SAX	ALTO SAX	CLARI-NET	FLUTE	STEEL DRUM	VIBETONE	CLAVI	JAZZ GUITAR	MUTE GUITAR	ELECTRIC PIANO	PIANO
P1	► -1	POP ORGAN 1	POP ORGAN 2	SYNTH STRING	SYNTH BRASS 1	SYNTH BRASS 2	SYNTH BRASS 3	SYNTH LEAD 1	SYNTH LEAD 2	SYNTH LEAD 3	SYNTH PERCUSSIVE 1	SYNTH PERCUSSIVE 2	SYNTH PERCUSSIVE 3	SOLID GUITAR	ROCK GUITAR	ELECTRIC PIANO	ELECTRIC GRAND
M	► -2	1	2	(3)	4	5	6	(7)	8	9	10	(11)	12	13	14	(15)	16
MEMORY																	

3. Spielen Sie jetzt eine zweitaktige polyphone **ACCOMP**-Muster auf der Tastatur.
   - Bis zu 4 Töne können gleichzeitig erklingen.
   - Sie können auch die Step-by-Step Methode (näher beschrieben auf Seite 44) durch Drücken des **STEP RECORD** Tasters wählen.
   - Spielen sie das zweitaktige **ACCOMP**-Muster ein. Danach, wenn diese zwei Takte sich wiederholen, kann auf der Tastatur gespielt werden um Töne zu dem Muster zu ergänzen. Die endgültige Version ist die, welche letztlich gespeichert wird.
   - Wenn auf der Tastatur gespielt wird während der **ACCENT** Taster gedrückt gehalten wird, wird an dieser Stelle eine Betonung ergänzt.
   - Der **ACCENT** Taster kann auch zur nachträglichen Festlegung der Betonung einer Note verwendet werden.
   - Durch Drücken der **CANCEL** Taste können bereits gespeicherte Teile gelöscht werden, solange diese Taste gedrückt gehalten wird.

Und hier ist, was Sie spielen:

ACCOMP Teil

Jetzt wollen wir das soweit gespeicherte Pattern ergänzen.



- Der kleinste Notenwert, der für **BASS** und **ACCOMP** gespeichert werden kann, ist die 16tel Note. Dennoch können, durch die Geschwindigkeit, mit der die Tasten losgelassen werden, zwei Arten der Notenlänge (wie Stakkato) gespeichert werden.

DEUTSCH

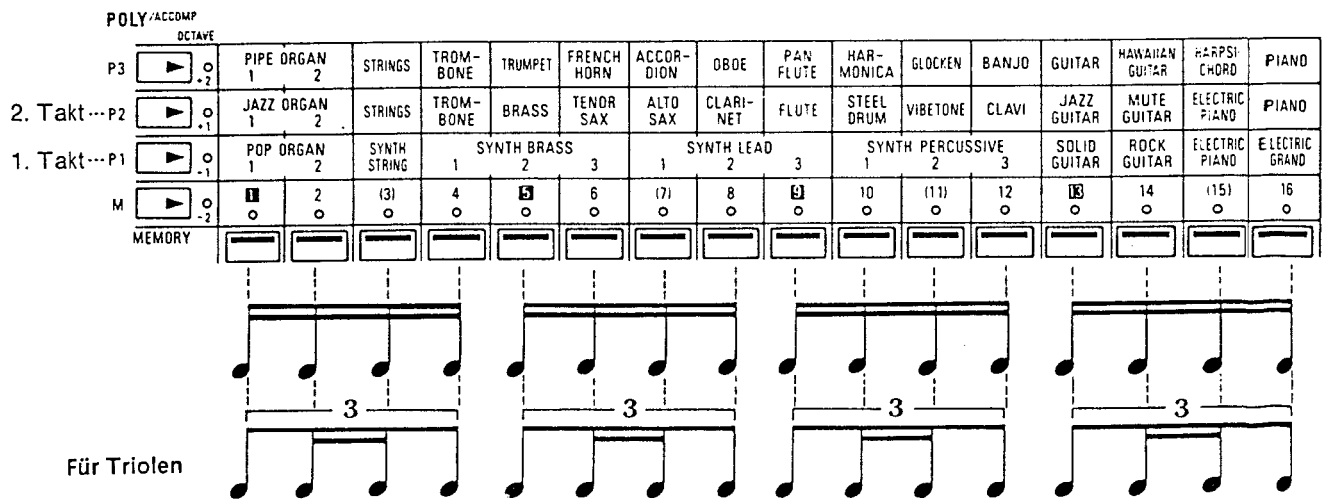
V. Abschließen des Speichervorganges für die Rhythmusgruppe

Wenn für alle Teile die gewünschten Muster eingespielt sind, drücken Sie nocheinmal den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion und schließen damit den Speichervorgang ab.

Speichern mit der STEP RECORD Funktion

Auch wenn die drei Teile der Rhythmusgruppe in Realtime eingespielt werden, kann der **STEP RECORD** Taster jederzeit eingeschaltet werden um (z.B. schwierige Passagen) Schritt für Schritt einzugeben.

Die Schritteingabe erfolgt durch Verwendung der Taster **1~16** der **POLY**-Klang Sektion.



I. Speichern des DRUM Teils

■ **Speichern des ersten Taktes**

1. Schalten Sie den Taster **P1** ein.
2. Halten Sie die Taste des gewünschten Percussionsinstrumentes auf der Tastatur gedrückt und legen mit den Tastern **1~16** der **POLY**-Sektion des Muster für dieses Instrument fest.
   - Das Percussivinstrument erklingt nur auf den Schlägen, die mit den Tastern **1~16** gewählt wurden.
3. Nach dem gleichen Verfahren können weitere Instrumente ergänzt werden.
   - Halten Sie den **ACCENT** Taster gedrückt und ergänzen Sie eine Betonung an einem bestimmten Schlag durch Drücken des entsprechenden Tasters **1~16**.

■ **Speichern des zweiten Taktes**

1. Drücken Sie den Taster **P2**.
2. Speichern Sie jetzt Ihren Rhythmus nach dem gleichen Verfahren wie für den ersten Takt.

I. Speichern der BASS und ACCOMP Teile

Speichern des ersten Taktes

1. Drücken Sie den Taster **P1**.
2. Spielen Sie den gewünschten Ton auf der Tastatur und halten ihn gedrückt. Mit den **POLY**-Klang Tastern **1~16** können Sie jetzt festlegen auf welchen Schlägen der Ton klingen soll.
3. Ergänzen Sie Betonungen und Bindebögen.

- Durchklingende Noten werden nur dann gespeichert, wenn die entsprechenden Steps durch Druck des **TIE** Tasters verbunden wurden.
- Im **STEP RECORD** Modus können keine Stimmen gewählt werden. Wenn Sie die Stimme wechseln möchten, müssen Sie zuerst in den Echtzeit-Modus zurückkehren.

Speichern des zweiten Taktes

1. Drücken Sie den Taster **P2**.
2. Speichern Sie jetzt die Noten und Schritte nach dem gleichen Verfahren wir für ersten Takt.

Beispiel: Wir wollen einmal folgende Bassfigur speichern.

Speichern der Noten:

1. Drücken Sie den Taster **P1**.
2. Während die C Taste gedrückt gehalten wird, drücken Sie die **POLY** Klang Taster **1, 3, 6, 7, 8, 9, 12** und **16** (Reihenfolge unwichtig).
3. Währen die nächst höhere C Taste gedrückt gehalten wird **POLY** Taster **4** drücken.
4. F Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **13** drücken.
5. G Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **14** drücken.
6. B Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **15** drücken.

■ **Betonungen**

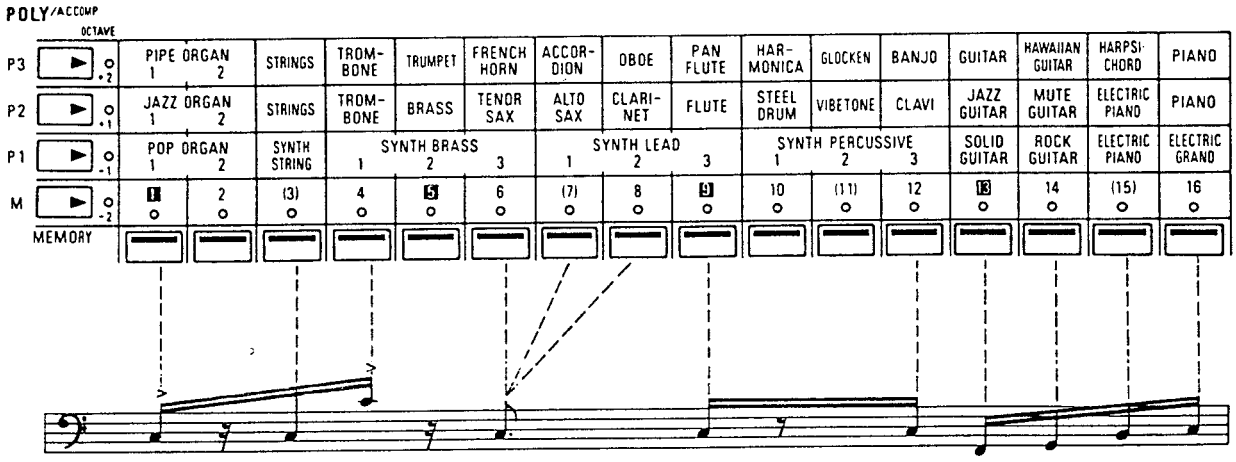
7. **ACCENT** Taster gedrückt halten, **POLY** Taster **1** und **4** drücken.

■ **Verbindungen**

8. **TIE** Taster gedrückt halten, **POLY** Taster **6** und **7** drücken.

- Drücken Sie jetzt die **P2** Taste und speichern den zweiten Takt auf die gleiche Weise.

DEUTSCH



Ändern eines Preset Rhythmus

Die Nachbearbeitung (Edit) funktion des **COMPOSER**s gibt Ihnen die Möglichkeit, sowohl einen der 32 Werkpreset-rhythmen als auch solche, die Sie selbst erstellt haben zu modifizieren und mit den vier **COMPOSER** Tastern neu zu speichern.

1. Wählen Sie den Rhythmus, der verändert werden soll mit den **RHYTHM** Selector Tastern oder den **COMPOSER** Tastern **1~4**.

2. Drücken sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion.

3. Drücken Sie den **COMPOSER** Taster **1~4** mit dem der veränderte Rhythmus gespeichert werden soll. Der ausgewählte Rhythmus wird so abgerufen. Die Anzeigen der drei Rhythmusteile blinken langsam.

4. Drücken Sie den **RECORD** Taster 1, 2 oder 3 mal bis nur die Anzeige des Teils, den Sie verändern wollen, langsam blinkt (z.B. für **BASS** Teil 2 mal drücken).

5. Sie können entweder den Teil völlig löschen und von vorne beginnen oder aber den Teil editieren ohne ihn zu löschen.

- Drücken Sie den **CLEAR** Taster NUR, wenn Sie das bestehende Muster völlig löschen und mit der Speicherung von vorne beginnen wollen.

6. Wenn gewünscht, mit dem **RECORD** Taster weitere Teile, die modifiziert werden sollen, anwählen.

7. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie den **RECORD** Taster sooft, bis alle Anzeigen der Rhythmus Teile erlöschen. Die geänderte Version des Rhythmusmusters ist jetzt im gewählten **COMPOSER** gespeichert.

■ **Beachten Sie bei der Änderung von Preset Rhythmus Pattern**

Die kleinste Notenlänge für die fest gespeicherten Figuren ist kleiner als die für die Figuren, die Sie im **COMPOSER** gespeichert haben. Daher ist es möglich, daß Preset Rhythmen, die modifiziert in den **COMPOSER** gespeichert werden, eine leicht andere Nuancierung ermöglichen.

Zusammenfassung der Composerfunktionen

Jedes mal, wenn der **RECORD** Taster gedrückt wird...	Edit/Record Funktion ist eingeschaltet. ⇨	Speichern des **DRUM** Teils (Metronom beginnt) ⇨	Speichern des **BASS** Teils. ⇨	Speicher des **ACCOMP** Teils. ⇨	Speicherung beendet.
Anzeige LED **ACCOMP** **BASS** **DRUMS**	☼ ☼ ☼	○ ○ ☼	○ ☼ ○	☼ ○ ○	○ ○ ○
Speicherung (Realtime)	• **COMPOSER 1~4** platz wählen. • **TRIPLET** für Trioler wählen wenngewünscht. • Taktart festlegen.	• Spielen Sie die Tasten (percussiv) um den Rhythmus zu speichern. • Ergänzen Sie **ACCENT** wenn gewünscht.	• Klang wählen (**SOLO·BASS** Taster). • **BASS**-figur auf des Tastatur einspielen.	• Klang wählen (**POLY/ACCOMP** Taster). • **ACCOMP** Tastur auf der Tastatur einspielen.	
		STEP RECORD einschalten, wenn Schritt für Schritt Eingabe erfolgen soll.			
CLEAR Taster	Alle Teile werden gelöscht.	Der **DRUMS** Teil wird gelöscht.	Der **BASS** Teil wird gelöscht.	Der **ACCOMP** Teil wird gelöscht.	
CANCEL Taster		**CANCEL** Taste festhalten. Percussivinstrument Taste drücken. Nur dieses Instrument wird gelöscht.	Der Sound wird gelöscht, solange die **CANCEL** Taste gedrückt wird (bei Realtime Eingabe).		

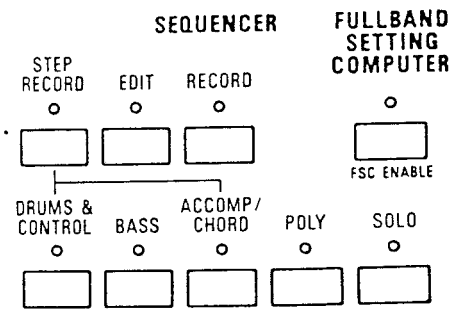
DEUTSCH

⑮ Sequencer

Der **SEQUENCER** speichert Ihre gesamte Darbietung—Melodie und Begleitung, Wechsel der Klänge und Effekte, sogar Wechsel des Rhythmus—und gibt Ihnen damit ein komplettes automatisches Playback, wann immer Sie es wünschen.

Die Darbietung (das Stück) kann in fünf separaten Teilen gespeichert werden: **SOLO**, **POLY**, **ACCOMP/CHORD**, **BASS** und **DRUMS & CONTROL**.

- Für die Teile **SOLO**, **POLY**, **ACCOMP/CHORD** und **BASS** können neben dem Spiel auch die Änderungen der Einstellungen für Stimme, **CHORUS** (außer für **BASS**), **SUSTAIN**, **FILL IN & INTRO**, **START/STOP**, **ENDING** und **BALANCE** gespeichert werden.



■ **SOLO**
Speichern Sie die Darbietung des **SOLO** Teils mit den gewünschten Klängen.

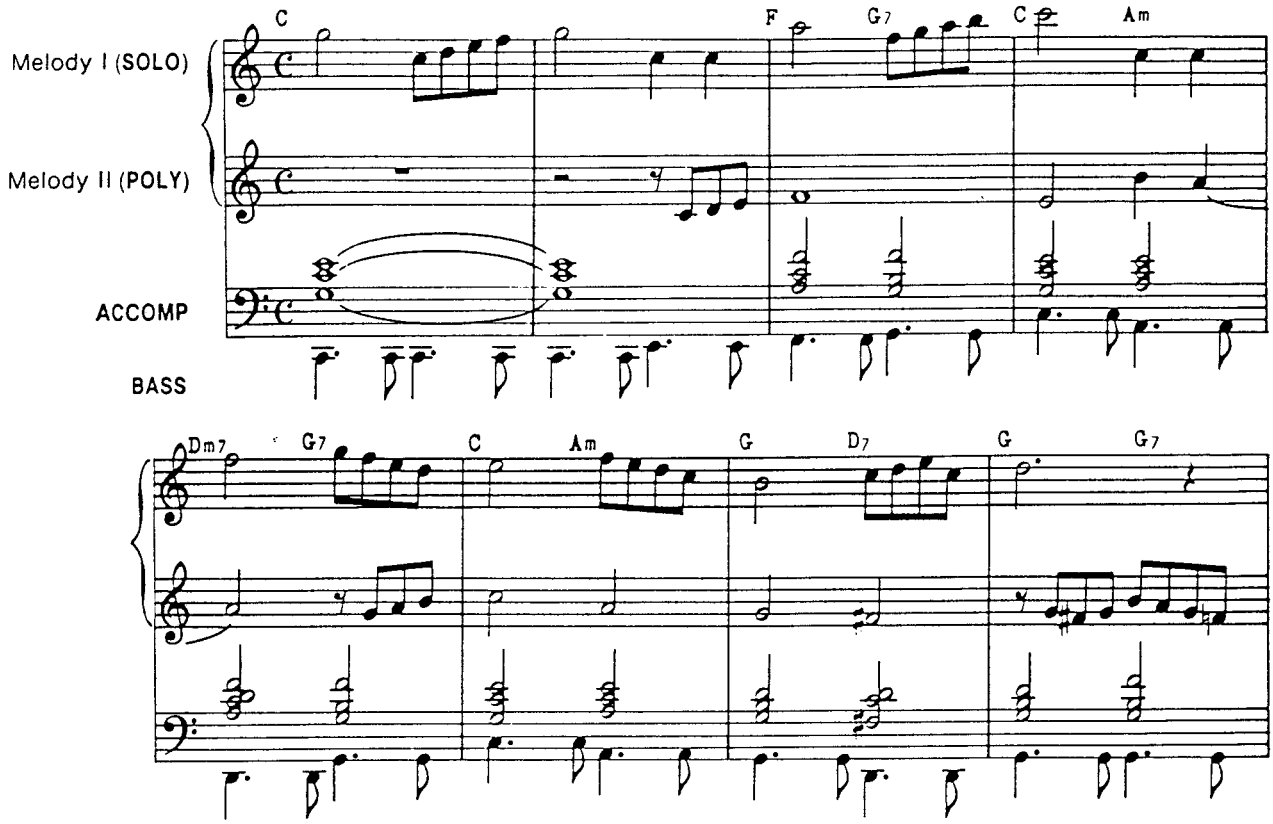
■ **POLY**
Speichern Sie die Darbietung des **POLY** Teils mit den gewünschten Klängen.

■ **ACCOMP/CHORD**
Speichern Sie die Darbietung der Begleitung mit den Klängen, die Sie in der **POLY/ACCOMP** Sektion gewählt haben.
- Akkorde können auch mit der **STEP RECORD** Funktion des **SEQUENCERs** Schritt für Schritt gespeichert werden.

■ **BASS**
Speichern Sie die Darbietung des **BASS** Teils mit den Klängen, die Sie in der **SOLO·BASS** Sektion für **BASS** gewählt haben.

■ **DRUMS & CONTROL**
Hiermit können wechsel des Rhythmus, der **KEYBOARD PERCUSSION** und der **MANUAL PERCUSSION** (nur K700) gespeichert werden.
- Auch Rhythmuswechsel können mit der **STEP RECORD** Funktion gespeichert werden.
- Alle Einstellungen auf dem Bedienfeld außer **TRANSPOSE**, **MAIN VOLUME**, **TEMPO**, **ONE TOUCH PLAY** und **SEQUENCER** werden in deisem Teil mitgespeichert.

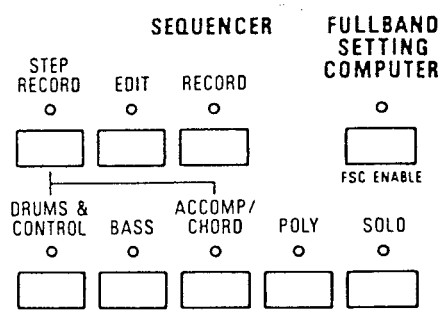
Folgendes Stück wollen wir Speichern.

Registrierung SOLO...SYNTH LEAD 3 POLY...VIBETONE RHYTHM...POP 2
TEMPO... ♩=120 ACCOMP...POP ORGAN 2 BASS...SYNTH 1

DEUTSCH

Vorbereitung zum Spiel

Stellen Sie die Klänge, Effekte, den Rhythmus usw. ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

- Wenn sie ein **INTRO** ergänzen wollen, schalten Sie den **FILL IN & INTRO** Taster ein.
- Stellen Sie die Klänge für den **ACCOMP** und **BASS** Teil unter Schritt **3** der nachfolgenden Erklärung ein.



Speichern der einzelnen Teile (multiplex storage)

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Seine Anzeige blinkt auf.

2. Drücken Sie den **SEQUENCER** Taster für den Teil, den Sie zuerst spielen möchten (z.B. Taster für **BASS**). Die Anzeige dieses blinkt.

3. Stellen Sie den Klang und Effekt für den gewählten Teil ein.

4. Jetzt spielen Sie den Teil. Er wird genauso gespeichert wie Sie ihn spielen.
- Wenn Rhythmus nicht gebraucht wird, schalten Sie nicht **RHYTHM START/STOP** ein. Der Rhythmus kann jedoch jederzeit während der Darbietung gestartet oder gestoppt werden, wie gewünscht.
- Bei Playback der Darbietung kann das Rhythmus Tempo nach Wunsch geregelt werden.
- Klänge und Effekte können ebenfalls vor oder während des Playbacks gewechselt werden.

5. Wenn der erste Teil fertig eingespielt ist, drücken Sie den **SEQUENCER** Taster des nächsten Teils, den Sie einspielen möchten (z.B. **ACCOMP/CHORD**). Die Anzeige des neu gewählten Teils blinkt langsam.
- Der Rhythmus wird automatisch stoppen.
- Achten Sie jetzt darauf, daß die Anzeige des zuvor gespeicherten Teils leuchtet.
- Statt einen weiteren Teil einzuspielen, könnten Sie auch den Speichervorgang durch Drücken der **RECORD** Taste beenden. Auch in diesem Fall kann durch erneutes Drücken der **RECORD** Taste (wählen eines neuen Teil usw.) der Speichervorgang wieder aufgenommen werden.

6. Drücken Sie den **START/STOP** Taster. Der bereits gespeicherte Teil wird wiedergegeben und Sie können gleichzeitig den neuen Teil (im Timing) einspielen.
- Der **START/STOP** Taster muß benutzt werden, auch für Stücke die ohne Rhythmusgruppe eingespielt werden.
- Wenn Sie einen Teil beenden wollen bevor das Stück zuende ist, müssen Sie nicht bis zum Ende warten. Drücken Sie dann einfach die Tasten des nächsten Teils der aufgenommen werden soll. Stoppen Sie aber bitte in diesem Fall nicht den Rhythmus.

7. Wiederholen Sie die Schritte **5** und **6** für die restlichen Teile, soweit gewünscht.

8. Nach Abschluß der Speicherung aller Teile, drücken Sie die **RECORD** Taste zum Beenden des Speicherprozesses.

Automatische Wiedergabe des gespeicherten Inhaltes

1. Drücken Sie die Taster für die **SEQUENCER** Teile, die wiedergegeben werden sollen.
- Vergewissern Sie sich das wirklich nur die gewünschten Teile eingestellt sind, da sonst eventuell eine falsche Melodie ergänzt wird der der Rhythmus während der Wiedergabe unerwünscht stoppt.
- Sofern keine Memorykarte sich im Schacht befindet, kann auch die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste und anschließend die Taste **PS/1** gedrückt werden. In diesem Fall werden auch **TEMPO** und **TRANSPOSE** miteingestellt.
2. Drücken Sie für automatische Wiedergabe jetzt die **START/STOP** Taste.

Fortgeschrittene Anwendungen

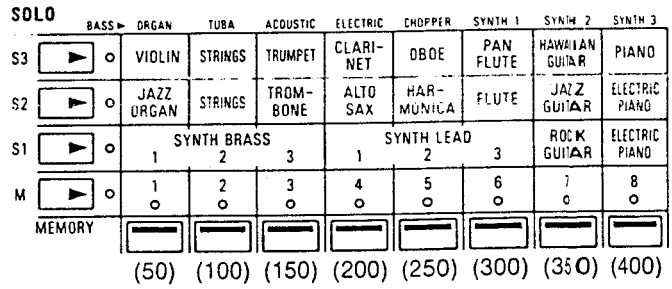
Speicherkapazität

- Die Speicherkapazität beträgt:

Teil	Noten
SOLO	450
POLY	1000
BASS	300
ACCOMP/CHORD	500
DRUMS & CONTROL	130

- Daten wie Klangänderungen können mitgespeichert werden verringert jedoch die Kapazität des entsprechendes Teils.

- **Mitzählen der Notspeicherkapazität**
  Jedes Drücken und Loslassen einer Taste wird als 1 Not gezählt.
- Mit abnehmender Speicherkapazität leuchten die **SOLO** LEDs auf um die restliche Speicherkapazität anzuzeigen (woe unten gezeigt). Wenn die Kapazität erschöpft ist, leuchten alle 8 **SOLO** LEDs auf.



- Das Tempo kann für die Wiedergabe frei gewählt werden. So ist es natülich möglich, die Eingabe mit langsamen Tempo vorzunehmen.
- Wenn ein neuer Song gespeichert wird, wird der vorherige natürlich gelöscht (überspielt).

Gleichzeitiges Speichern von zwei oder mehr Teilen

Wenn zum Beispiel alle 5 Teile gleichzeitig eingespielt werden, werden **CONDUCTOR-**, Klang- und **RHYTHM-**Einstellung beim Spiel mit aufgezeichnet.

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Section. Die Anzeige blinkt.

2. Drücken Sie jetzt nacheinander die **SEQUENCER** Taster für die Teile, die Sie speichern möchten. Die Anzeigen blinken langsam.

3. Stellen Sie die Klänge und Effekte ein, die zum Beginn Ihres Spiels vorgesehen sind.

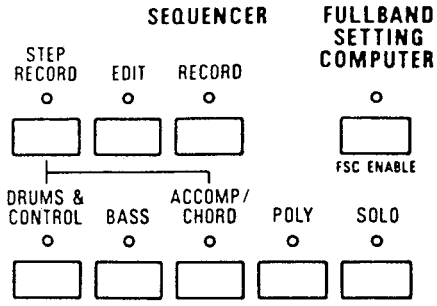
4. Spielen Sie.
- Das PCM Keyboard wird gemäß den vorgenommenen Einstellungen des **CONDUCTOR** und der **KEYBOARD PERCUSSION** klingen.

> •Wenn Sie **SOLO**, **POLY** oder **BASS** speichern möchten, müssen Sie bevor sie die Klänge auswählen können den entsprechenden Teil mit dem **CONDUCTOR** einstellen.
> •Um die **KEYBOARD PERCUSSION** im **DRUMS & CONTROL** Teil zu speichern, schalten Sie den **KEYBOARD PERCUSSION** Taster ein.

- Akkorde werden nur dann im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert wenn die **ONE FINGER** oder **FINGERED** Funktion des **AUTO PLAY CHORD** eingeschaltet ist.

5. Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie zur Bestätigung der Eingabe nochmals die **RECORD** Taste.

Benutzen der EDIT Funktion



Darbietungen (Stücke) die Realtime aufgezeichnet wurden, können editiert werden. Der **EDIT** Vorgang kann an jeder beliebigen Stelle einsetzen und bis zum Ende fortgeführt werden.

1. Wenn Sie einen **SEQUENCER**-Teil editieren möchten aber die restlichen Stimmen währenddessen hören wollen, schalten Sie die **SEQUENCER** Taster der entsprechenden Teile ein.
2. Schalten Sie den **EDIT** Taster ein. Seine Anzeige blinkt.
3. Drücken Sie den **SEQUENCER** Taster des Teils, der nachbearbeitet werden soll. Die Anzeige blinkt langsam (Anzeige: Lange Ein—Kurz Aus).
4. Drücken Sie den **START/STOP** Taster. Das Playback beginnt.
5. Hören Sie zu, bis das Playback die Stelle erreicht, ab welcher Sie ändern möchten. Solange Sie nicht auf der Tastatur spielen, oder Wechsel der Klänge, Effekte in der Rhythmussektion vornehmen, bleibt der **SEQUENCER**-Inhalt bestehen wie vorher. Sobald Sie eingreifen, beginnt der Edit Teil. Die Anzeige blinkt langsam bis zum Ende des Stückes.
   - Wenn Sie mit editieren beginnen aber das Lied nicht fortsetzen bleibt der verbleibende Rest des Teils leer (stumm).
     Wenn Sie die Änderung begonnen haben, müssen Sie sie bis zum Ende weiterspielen und auch die entsprechenden Klang, Effekt und/oder Rhythmenwechsel vornehmen.
6. Wenn der **EDIT** Vorgang abgeschlossen ist, schalten Sie den **EDIT** Taster aus.

DEUTSCH

Speichern mit der STEP RECORD funktion

Die Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** können auch mit der **STEP RECORD** Funktion des **SEQUENCER**s für Schritt gespeichert werden.

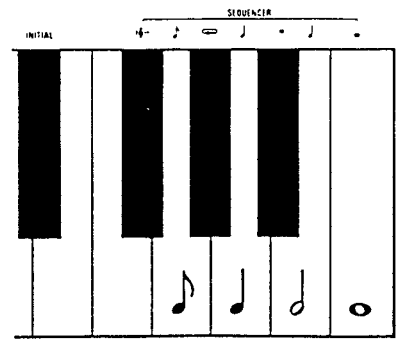
Zusätzlich zu den **SEQUENCER** Tastern werden dazu die sieben Tasten ganz rechts auf der Tastatur benötigt.

Tasten für Notenwerte
- 𝅝 : Drücken zum Speichern einer ganzen Note.
- 𝅗𝅥 : Drücken zum Speichern einer halben Note.
- ♩ : Drücken zum Speichern einer viertel Note.
- ♪ : Drücken zum Speichern an achtel Note.

Rückstell Taste
𝄋: Drücken Sie diese Taste, wenn Sie mit der Speicherung neu beginnen wollen.

Schluß Taste
𝄂: Drücken Sie diese Taste, wenn die Sequenz komplett gespeichert ist (und eine automatische Wiederholung des Stückes nicht gewünscht wird), und schließen Speicherung ab.

Wiederholungs Taste
𝄇: Durch Drücken dieser Taste wird die Speicherung abgeschlossen und fertgelegt, daß sich das Playback automatisch wiederholt.



ACCOMP/CHORD

Akkord Fortschreitungen (Kadenzen) und Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen, können zusammen im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert werden.

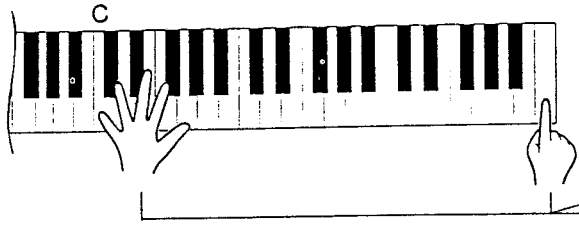
Dazu wollen wir folgende Beispiele speichern:

1. Drücken Sie den **STEP RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Seine Anzeige blinkt.

2. Drücken Sie den **ACCOMP/CHORD** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
- Sofern die **AUTO PLAY CHORD** Funktion nicht eingeschaltet wurde, schaltet die Betriebsart jetzt auf **FINGERED** des **AUTO PLAY CHORD**.

3. Speichern Sie einen Takt eines C Akkord.

Festlegen des Akkordes Festlegen des Notenwertes



Während Sie im linken Tastaturbereich einen C Akkord gedrückt halten, drücken Sie die ○ Taste (ganz rechts von den sieben Editiertasten) um die ganze Note festzulegen (ein Takt C Akkord).

- Ein Piep Ton erklingt und zeigt an, daß der Akkord gespeichert wurde.
- Wenn die ○ Taste zweimal gedrückt wird während ein C Akkord festgehalten wird, sind 2 Takte C gespeichert

4. Speichern Sie einen Takt eines F Akkord.
Während Sie im linken Tastaturbereich einen F Akkord gedrückt halten, drücken Sie die ○ Taste (ganz rechts von den sieben Editiertasten) um die ganze Note festzulegen (ein Takt F Akkord).

5. Ebenso können jetzt durch gedrückthalten der G und wieder C Taste nach dem gleichen Verfahren die restlichen Takte gespeichert werden.

6. Drücken Sie die —H Taste um die Speicherung abzuschließen.
- Wenn Sie möchten, daß die Sequenz sich automatisch wiederholt, drücken Sie die —H Taste anstelle der ↩ Taste. (Wenn bei einem Dreierrhythmus ein Intro verwendet wird oder die Anzahl der Takte eine ungerade Zahl ist, wird der Takt ausgeschaltet.)
- Drücken Sie den **ENDING** Taster anstelle des —H Tastern wenn Sie mit einem Ending abschließen möchten.

- Wenn Sie die Speicherung von vorne beginnen möchten, drücken Sie die Rückstelltaste 𝄞—, und beginnen mit der Speicherung wieder bei Schritt **3**.

Automatische Darbietung der gespeicherten Akkordsequenz

1. Schalten Sie den **ACCOMP/CHORD** Taster ein.

2. Wählen Sie einen Rhythmus und schalten ihn mit dem **START/STOP** Taster ein. Die gespeicherte Akkordsequenz wird automatisch wiedergegeben.

- Wenn der **START/STOP** Taster während der automatischen Darbietung betätigt wird, stoppt dieser und die Akkordfolge wird automatisch auf Anfang zurückgestellt. Wird der **START/STOP** Taster erneut betätigt, beginnt die Sequenz von vorne.

Wir speichern Klänge, Effekte und Rhythmen

Neben den Akkordkadenzen können Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen ebenfalls im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert werden.

- **Vor dem Spiel die Registrierung durchführen.**
  Vor Beginn des Speichervorgangs (d.h. vor Drücken der **STEP RECORD** Taste) die Anfangs-Registrierung einstellen. Wenn eine Einleitung gewünscht wird, die Taste **FILL IN & INTRO** einschalten.
- **Speichern einer Einleitung**
  Zuerst die Taste **FILL IN & INTRO** einschalten. Dann die **STEP RECORD** Taste drücken und anschließend den Teil wählen. Am anfang des Stückes einen Freiraum (einen Takt) für die Einleitung speichern, entweder mit oder ohne Akkorde.
  - Wenn ein Stück mit Intro ohne Intro Wiedergegeben wird oder wenn ein Stück, das ohne Intro gespeichert wurde, mit Intro wiedergegeben wird, ist der Takt während wiederholtem Spiel der Sequenz ausgeschaltet.
- **Speichern von Stimme, Effekten und Rhythmus**
  Drücken Sie vor der Speicherung eines Akkords die Tasten für die Stimme, den Effekt und den Rhythmus, die Sie speichern wollen. Dadurch werden Stimme, Effekt und Rhythmus am Anfang des nächsten Taktes gespeichert. Die Speicherung wird fortgesetzt, bis Stimme, Effekt oder Rhythmus neu bestimmt werden.
- **Speichern von FILL IN:**
  Wird zu Beginn des Stückes dieser Taster (**FILL IN & INTRO**) betätigt, wird ein **INTRO** gespeichert. Wird der **FILL IN & INTRO** Taster betätigt nachdem bereits ein Akkord gespielt wurde, so wird ein eintaktiges **FILL IN** mit Beginn des nächsten Akkordes gespeichert.
- **Speicherung von Ending:**
  Zum Speichern einer Ending-Figur die Taste **ENDING** am Ende des Stückes drücken. (Die Taste **STEP RECORD** wird ausgeschaltet.) Wird die **ENDING** Taste gedrückt, während der letzte Akkord des Stückes gespielt wird, wird die Ending-Figur dem letzten Akkord hinzugefügt.
- Da bei Wiederholung der Sequenz die letzte Klangeinstellung und der Rhythms als erste der Wiederholung bestehen bleibt, ist es zu empfehlen, nach Speichern des letzten Akkordes die entsprechende erste Klangeinstellung für die Wiederholung zu speichern.
- Speichern von Stimme, Effekt und Rhythmus wird als eine Note gezählt.

DEUTSCH

- **Speichern Sie nun einmal folgendes Beispiel:**

Akkord		C	F	C	G7	Em	A7	Dm G7	C	
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Klang		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythmus		SWING				16 BEAT				

Speichern die Sequenz wie unten abgebildet.

FILL IN & INTRO → POLY (CONDUCTOR) → JAZZ ORGAN 1 → SWING → STEP RECORD → ACCOMP/CHORD →
o → C-o → F-o → C-o → FILL IN & INTRO → G7-o → SOLO (CONDUCTOR) →
CLARINET → 16 BEAT → Em-o → A7-o → Dm-𝅗𝅥 → G7-𝅗𝅥 → C-o → ENDING

DRUMS & CONTROL

Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen können im **DRUMS & CONTROL** Teil gespeichert werden.

Das Verfahren ist nahezu identisch mit der Speicherung des **ACCOMP/CHORD** Teils, nur das die Festlegung der Akkord Töne natürlich entfällt. (Akkorde lassen sich in diesem Teil nicht speichern.)

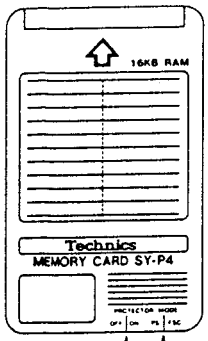
- **Speichern wir einmal folgendes Beispiel:**

Notenwert		o	o	o	o	o	o	o	o	
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Klang		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythmus		SWING				16 BEAT				

Speichern die Sequenz wie unten abgebildet.

FILL IN & INTRO → POLY (CONDUCTOR) → JAZZ ORGAN 1 → SWING → STEP RECORD →
DRUMS & CONTROL → o → o → o → o → FILL IN & INTRO → o →
SOLO (CONDUCTOR) → CLARINET → 16 BEAT → o → o → o →
o → ENDING

⑯ Speicherkarte SY-P4 (Sonderzubehör)



Ihre Darbiertungen und Registrierungen können auch auf der externen Memory Card (Speicherkarte) SY-P4 gespeichert werden.
Die Karten haben zwei verschiedene Betriebsarten, **PS** und **FSC**, die mit dem **MODE** Schalter gewählt werden.

- Nur eine Betriebsart **PS** oder **FSC** kann pro Karte benutzt werden.
- Die Einstellung der Schieberegler für **TRANSPOSE** und **TEMPO** werden mitgespeichert. Wenn diese Regler während des Playbacks bewegt werden, wird somit wieder auf manuelle Kontrolle umgeschaltet.

MODE-Schalter

PROTECTOR-Schalter
Auf **ON** stellen um versehentliches Löschen von Daten auszuschließen.

DEUTSCH

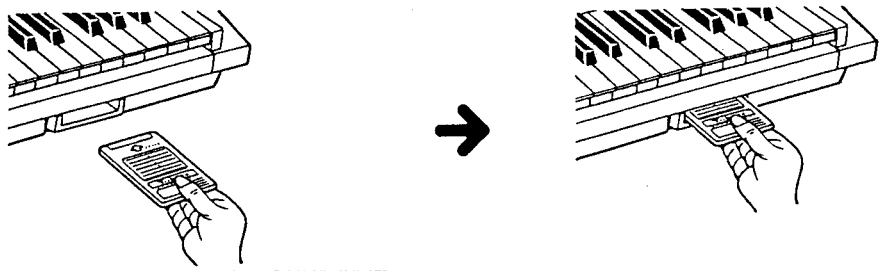
PS Betriebsart	Ein Song, seine gesamten Performancedaten (allen Daten) incl. dem gesamten Inhalt den **SEQUENCER** und **COMPOSER** (K700), wird gespeichert (gleiche Kapazität wie das Keyboard intern).
FSC Betriebsart	Die Performancedaten für 4 Songs incl. der Speicherung nur der **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** Teile des **SEQUENCER**s werden gespeichert.

PS Betriebsart

Speicherung

Die Performance Daten werden zunächst intern im Keyboard gespeichert und dann auf die Memory Card übertragen.

1. Vorbereiten der Speicherkarte
   1) Stellen Sie den **MODE** Schalter des Memory Card auf **PS** und den **PROTECTOR** Schalter auf **OFF**.
   2) Schieben Sie die Speicherkarte richtig in den vorgesehenen Schacht an der rechten Seite direkt unterhalb der Tastatur.



2. Sofern noch nicht geschehen, führen Sie die **SOUND EDIT**, **COMPOSER** (nur K700), bzw. Verfahren durch.
3. Speichern Sie die Performance Daten im Speicher des Keyboards (siehe ⑮ Sequencer).
4. Übertragen Sie die Performance Daten des Keyboards in die Speicherkarte.
   1) Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
   2) Drücken Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
   3) Drücken Sie die weiße Taste **PS/1** auf der Tastatur.

Wiedergabe

1. Schieben Sie die Speicherkarte mit den gespeicherten Performance Daten in den Schacht.
2. Schalten Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster ein.
3. Drücken Sie die weiße Taste **PS/1** auf der Tastatur. (Der Inhalt der Speicherkarte wird jetzt in den internen Speicher des Keyboards geladen.
4. Drücken Sie die **START/STOP** Taste. Das gespeicherte Stück wird sofort wiedergegeben.

- Durch dieses Verfahren wird der gesamte vorherige Inhalt des Keyboardspeichers durch den Inhalt der Speicherkarte ersetzt!

Kopieren einer Speicherkarte

Sie können den Inhalt einer Speicherkarte auf eine andere kopieren. Laden sie dazu den Speicher der Karte in den internen Speicher des PCM Keyboards. Setzen Sie jetzt eine leere Speicherkarte ein und speichern wie oben erklärt. Beachten Sie jedoch, daß vom Hersteller vor gespeicherte Speicherkarten sich aus Copyright Gründen nicht kopieren lassen.

FSC Betriebsart

Mit dem **FULLBAND SETTING COMPUTER** können vier Einheiten von Registrierungsdaten (Stimmen, Effekte, Rhythmen und ihre Kombinationen) einschließlich des Inhaltes der Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** des **SEQUENCER** gespeichert und nach Bedarf abgerufen werden.

■ Sie können speichern:
- Tasteneinstellungen am Bedienfeld
- Inhalt des **VOICE SETTING COMPUTER**
- Inhalt der **MEMORY** Tasten
- **MANUAL PERCUSSION** Einstellungen (K700)
- Inhalt der Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** des **SEQUENCER**

Speicherung

1. Stellen Sie den **MODE** Schalter des Memory Card auf **FSC** und den **PROTECTOR** Schalter auf **OFF**.
2. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Schacht an der rechten Seite direkt unterhalb der Tastatur.
3. Sofern noch nicht geschehen, führen Sie die **SOUND EDIT, SEQUENCER ACCOMP/CHORD, DRUMS & CONTROL**, bzw. Verfahren durch.
4. Stellen Sie Klänge, Effekte, Rhythmus usw ein.
- Wenn ein **INTRO** gewünscht ist, drücken Sie den **FILL IN & INTRO** Taster.
5. Drücken Sie den **RECORD** Taster.
6. Drücken Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster (innerhalb 5 Sekunden).
7. Drücken Sie eine der weißen Tasten 1~4 auf der Tastatur (innerhalb 5 Sekunden).

Damit ist die Registrierug auf den mit dieser Taste gewählten Platz gespeichert.
- Nach dem gleichen Verfahren können die verbleibenden Speicher belegt werden.
- Beachten Sie jedoch, daß Sie nicht die gleiche weiße Taste zweimal benutzen, da der Speicher immer die zuletzt gespeicherten Daten enthält.

Wiedergabe

1. Schieben Sie die Memory Card in den Schacht.
2. Drücken Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste.
3. Drücken Sie die weiße Taste des Speichers 1~4 mit den Registrierungen des Stückes, das Sie spielen möchten.

Diese stehen jetzt für Sie bereit.

Vorsichtsmaßnahmen bei Gebrauch der Speicherkarte

- ■ Die Speicherkarte enthält elektronische Bauteile wie IC's und sollte niemals hinfallen oder starken Stößen ausgesetzt werden.
- ■ Berühren Sie die Anschlußkontakte nicht (mit Nadeln oder passenden Werkzeugen).
- ■ Versuchen Sie niemals die Memory Card zu zerlegen.
- ■ Die Speicherkarte darf keinen extremen Temperaturen oder extremer Feuchtigkeit ausgesetzt werden.
- ■ Desgleichen gilt natürlich für Feuer.
- ■ Speichern Sie immer, für den Fall des Nichtgebrauchs.

- Für den Fall, daß die Batterie entleert ist, verliert die Speicherkarte ihren Inhalt und nimmt auch keinen neuen an. Sollte dies der Fall sein, nehmen Sie Kontakt mit Ihrem nächsten Händler auf. Die Batterie kann gegen Berechnung ersetzt werden. Die normale Lebensdauer der Batterie beträgt ca. 4 Jahre.
- Denken Sie daran, daß bei Wechsel der Batterie der Speicher gelöscht wird. Machen Sie vorher eine Kopie oder geben die Daten in den internen Speicher Ihres Keyboards.

- ■ Die Speicherkarte ermöglicht die Speicherung Ihrer Darbietung in **PS** oder **FSC** Betriebsart.
- ■ Um die Daten abzurufen müssen Sie natürlich die Betriebsart wählen, mit der sie gespeichert wurden.
  - Im Falle, daß Sie den falschen **MODE** nutzen, kann entweder der Inhalt nicht abgerufen werden oder aber Ihr Keyboard arbeitet nicht mehr ordnungsgemäß.

  Wenn das Keyboard nicht ganz richtig arbeitet, können Sie folgendes tun:
  1. **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste einschalten.
  2. **INITIAL** Taste drücken.

Medley mode

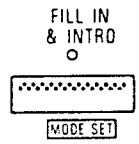
Bei Einstellung auf die Medley-Betriebsart wird der gespeicherte Inhalt des **SEQUENCER** kontinuierlich gespielt.
1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
2. Drücken Sie den **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
3. Schalten Sie den **TECHNI-CHORD** Taster ein.
4. Drücken Sie den **RECORD** Taster zur Bestätigung.
- Schalten Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste ein und drücken die **PS/1** Taste, dann beginnt die Wiedergabe.
- Der Medley Betriebsart kann nicht im **SEQUENCER** oder **FULLBAND SETTING COMPUTER** gespeichert werden. Bei Abschalten kehrt des PCM Keyboard in die normale Betriebsart zurück.

⑰ Stimmung

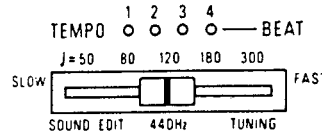
Zum Spiel mit anderen Instrumenten ist die Anpassung der Gesamtstimmung von großer Bedeutung.

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie die **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taste. Die Anzeige blinkt langsam.



3. Stellen Sie die gewünschte Stimmung unter Verwendung des **TEMPO**-Schiebereglers (links tiefer—rechts höher) ein. Die Mittelstellung entspricht 440 Hz.



- Auch die initial Einstellung ist 440 Hz.

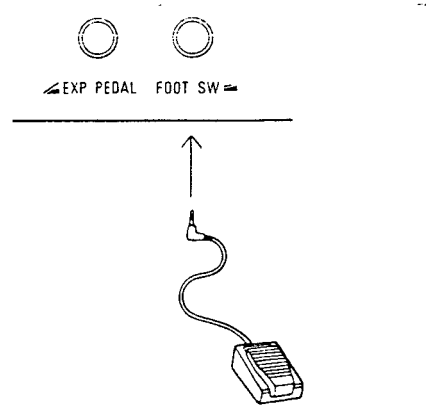
4. Drücken Sie zur Bestätigung den **RECORD** Taster noch einmal.

DEUTSCH

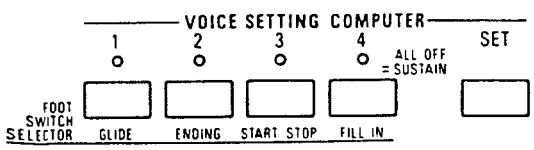
⑱ Fußschalter (Sonderzubehör)

Bei Anschluß des als Sonderzubehör erhältlichen Fußschalters SZ-P1 können Sie unter verschiedenen Möglichkeiten auswählen, was Sie per Fuß kontrollieren möchten.

- **Funktionen die mit dem Fußschalter kontrolliert werden können:**
  SUSTAIN ein/aus für den **POLY** Teil (Initial Einstellung für den Fußschalter)
  GLIDE (Durch Treten des Fußschalters kann die gespielte Note um einen 1/2 Ton gesenkt werden, beim loslassen kehrt sie auf Normalhöhe zurück, z.B. für Bläser oder Hawaiigitarre.) (Glide funktioniert nicht für bestimmte Stimmen.)
  ENDING
  START/STOP
  FILL IN



1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
2. Drücken Sie die **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taste. Die Anzeige blinkt langsam.
3. Mit Hilfe der **VOICE SETTING COMPUTER** Taster 1~4 kann jetzt die gewünschte Funktion eingestellt werden.



- Wenn keine **VOICE SETTING COMPUTER** Anzeigen leuchten, ist die **SUSTAIN** Funktion gewählt.

4. Drücken Sie den **RECORD** Taster zur Bestätigung.

⑲ Sonderzubehör und Anschlüsse

)iese Seite zeigt Sonderzubehör, daß für Ihr Technics PCM :eyboard zur Verfügung steht. Dadurch können Sie die 1öglichkeiten Ihres Gerätes noch erweitern und so noch 1ehr Freude am Spiel gewinnen.

:benso sind die vielen Anschlußmöglichkeiten aufgeführt:

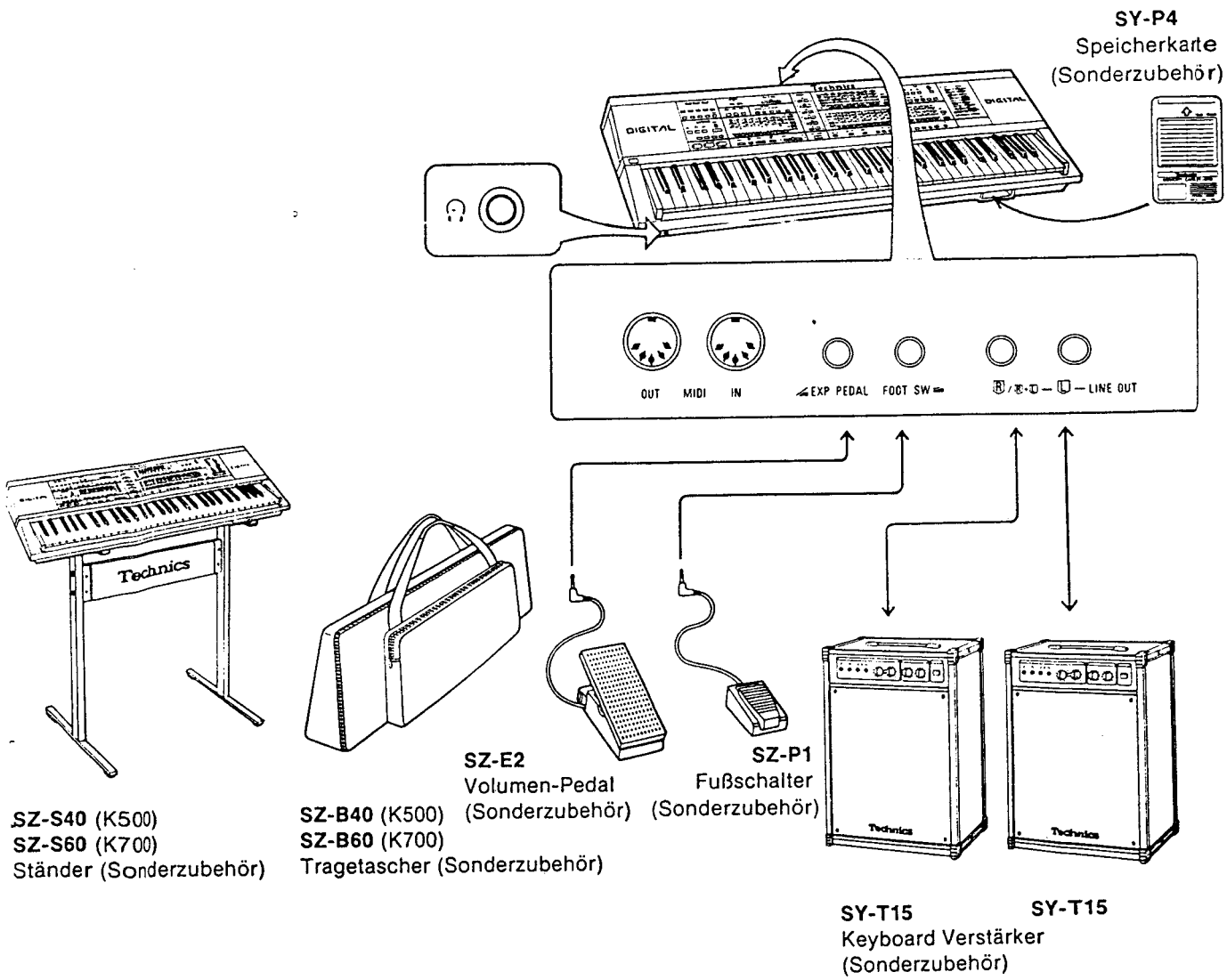
:XP PEDAL
)as als Sonderzubehör erhältliche Volumen Pedal SZ-E2 ann angeschlossen werden. Es regelt die Lautstärke des :eyboards.

OOT SW
1ier kann der auf ⑱ Fußschalter (Sonderzubehör) näher :eschriebene Fußschalter SZ-P1 angeschlossen werden Sonderzubehör).

LINE OUT
Zur Verstärkung können diese Anschlüsse die Technics Keyboard-Verstärker oder andere Nochleistungsverstärker angeschlossen werden. (Steht nur ein Verstärker zur Verfügung (MONO Betrieb) benutzen Sie bitte die **R/R+L** Buchse.)

PHONES (∩)
Für Übungszwecke mag es manchmal ratsam sein, einen Kopfhörer zu verwenden. Wenn er eingesteckt wird, wird das interne Lautsprechersystem abgeschaltet und das Keyboard erklingt nur noch über den Kopfhörer.

DEUTSCH



⑳ Überprüfung von Störungen

Die folgenden Vorfälle können beim Technics Keyboard auftreten, sind aber keine Störungen:

Vorfall	Behebung
Fehlfunktionen der Tasten usw.	•Die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste zum Einschalten drücken und dann die **INITIAL** Taste auf dem Keyboard drücken. •Wenn die Tasten dann nicht normal funktionieren, den **POWER** Schalter einmal aus- und dann wieder einschalten. Die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste einschalten und die **INITIAL** Taste drücken.
Kein Ton wird gehört.	**MAIN VOLUME** ist auf Minimum eingestellt oder die **BALANCE** Tasten sind ausgeschaltet oder auf Minimum eingestellt. Die Lautstärke mit den Lautstärke- und **BALANCE** Reglern einstellen.
Wenn viele Tasten gleichzeitig gedrückt werden, erklingt kein Ton.	•Für den **POLY** Teil können bis zu 8 Töne gleichzeitig erklingen. Bei Verwendung des **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER** können jedoch nur 4 Töne für den **POLY** Teil erklingen. •Wenn nur **SOLO** für den [R] Teil des gesamten Manuals gewählt ist, können 2 Töne erklingen. Aber wenn sowohl **SOLO** als auch **POLY** für den gleichen Teil des Manuals gewählt sind, erklingt nur ein Ton für die **SOLO** Stimme.
Der Rhythmus startet nicht.	•Wenn eine **SEQUENCER** Taste eingeschaltet ist und ein Stück ohne Rhythmus gespeichert wurde, startet der Rhythmus nicht. •Wenn der Clock-Modus auf **MIDI** eingestellt ist, startet der Rhythmus nicht, wenn kein MIDI Clocksignal von einem anderen Instrument empfangen wird. Wenn nur das PCM Keyboard verwendet wird, den Clock-Modus auf den internen Clock zurückstellen, beispielsweise durch einmaliges Ausschalten des **POWER** Schalters.
Der einzige Rhythmus, der erzeugt wird, ist ein Hi-Hat und Bass Drum Sound.	Dieser Rhythmus wird erzeugt, wenn die **KEYBOARD PERCUSSION** Taste eingeschaltet ist. Durch Ausschalten der **KEYBOARD PERCUSSION** Taste wird wieder der normale Rhythmus erhalten.
Der Rhythmus, den Sie mit dem **COMPOSER** erzeugt haben, kann nur jeden zweiten Takt gehört werden (nur K700).	Nur ein Takt Rhythmus wurde gespeichert. Wenn ein Rhythmus erzeugt und im **COMPOSER** gespeichert wird, müssen zwei aufeinanderfolgende Takte Rhythmus eingegeben werden, damit der Rhythmus kontinuierlich erklingt.
Wenn Sie versuchen, eine in einer **COMPOSER** Taste gespeicherte Figur zu editieren, wechselt diese zu einer anderen Figur (nur K700).	Zum Beispiel, wenn Sie beginnen, die **COMPOSER 1** Figur zu editieren, drücken Sie die Taste **1**, BEVOR Sie die **RECORD** Taste einschalten. Wenn beim Einschalten von **RECORD** eine andere **COMPOSER** Taste oder andere **RHYTHM** Tasten eingeschaltet sind und dann **COMPOSER 1** gedrückt wird, wechselt der Inhalt der **COMPOSER 1** Taste zu der Figur, die vor Drücken der **RECORD** Taste angezeigt wurde.
Die **RECORD** und **SEQUENCER** Anzeigen blinken langsam, aber Speicherung ist nicht erfolgreich.	•Wenn eine **SEQUENCER** Anzeige leuchtet, drücken Sie die **START/STOP** Taste für automatisches Spiel des gespeicherten Teils. Dann kann ein anderes Teil mit dem bereits gespeicherten Teil gespeichert werden. •Zum gleichzeitigen Speichern von zwei oder mehr Parts die entsprechende(n) **CONDUCTOR** Taste(n) einschalten, bevor mit dem Spielen begonnen wird. Zum Speichern des **DRUMS** Parts die **KEYBOARD PERCUSSION** Taste einschalten, um das perkussive Manual zu verwenden.

(21) Hinweise für die richtige Verwendung

Aufstellung

. **Ein gut belüfteter Platz.**
Achten Sie darauf, daß das Instrument immer so aufgestellt wird, daß die Ventilationsöffnungen nicht durch Gegenstände (z.B. Vorhänge usw.) verdeckt werden.
. **Nicht in der direkten Sonne, nicht in unmittelbarer Nähe von Heizköpern u.ä. aufstellen.**
. **Ein Platz wo das Instrument weder Feuchte noch Staub oder Vibrationen ausgesetzt ist wählen.**

Netzanschluß

. **Achten Sie darauf, daß die am Instrument eingestellte Netzspannung mit der Netzspannung an der Steckdose übereinstimmt.**
. **Das Instrument darf nicht an Gleichstrom angeschlossen werden.**

Das Netzkabel

. **Berühren Sie das Netzkabel oder den Netzstecker nie mit feuchten Händen.**
. **Ziehen Sie nicht am Netzkabel.**

Gegenstände aus Metall, die in das Instrument geraten, können Kurzschluß oder Schaden verursachen.

Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände aus Metall in das Instrument gelangen.
Wenn Gegenstände wie Stecknadeln, Briefklammern, Haarklammern, Münzen oder ähnliches in das Instrument geraten, kann das zu Schaden oder Kurzschlüssen führen.

Achten Sie dabei besonders auf Kinder die am Instrument herumspielen. Warnen Sie die Kinder davor, etwas in das Instrument hineinzustecken.
Wenn trotzdem ein solcher Gegenstand in das Instrument geraten ist, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt auf mit Ihrem Händler.

Wenn Wasser in das Instrument gerät . . .

Sollte durch irgendeine Ursache Wasser oder eine andere Flüssigkeit in das Instrument geraten sein, ziehen Sie sofort den Stecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf. Wasser im Instrument kann zu größeren Schäden oder zu einem gefährlichen Kurzschluß führen.

In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, daß Blumenvasen und andere Behälter mit Flüssigkeiten nicht auf das Instrument gestellt werden sollten.

Wenn das Instrument nicht einwandfrei arbeitet . . .

Wenn das Instrument plötzlich keinen Ton mehr von sich gibt, oder irgend etwas nicht normal funktioniert, schalten Sie es sofort aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf.

Schalten Sie das Instrument sofort aus. Wenn Sie das nicht machen, kann der Schaden unter Umständen größer werden und sogar andere und schlimmere Folgen nach sich ziehen.

Noch ein Wort über das Netzkabel . . .

Wenn das Netzkabel defekt ist, oder der Stecker keinen richtigen Kontakt hat, kann das Kurzschlüsse oder Feuer verursachen. Benutzen Sie NIE ein elektrisches Gerät mit einem defekten Netzkabel. Das Netzkabel soll übrigens nie zu stark gebogen oder verknotet werden. Lassen Sie das Netzkabel nur von einem Fachmann verlängern.

DEUTSCH

Berühren Sie nicht die Innenseite des Keyboards.

An bestimmten Stellen in der Innenseite des Instruments liegt die volle Netzspannung an. Versuchen Sie nie die oberen oder die hinteren Abdeckungen des Instruments selbst zu entfernen, und berühren Sie die Teile im Inneren nie mit der Hand oder mit Werkzeugen.

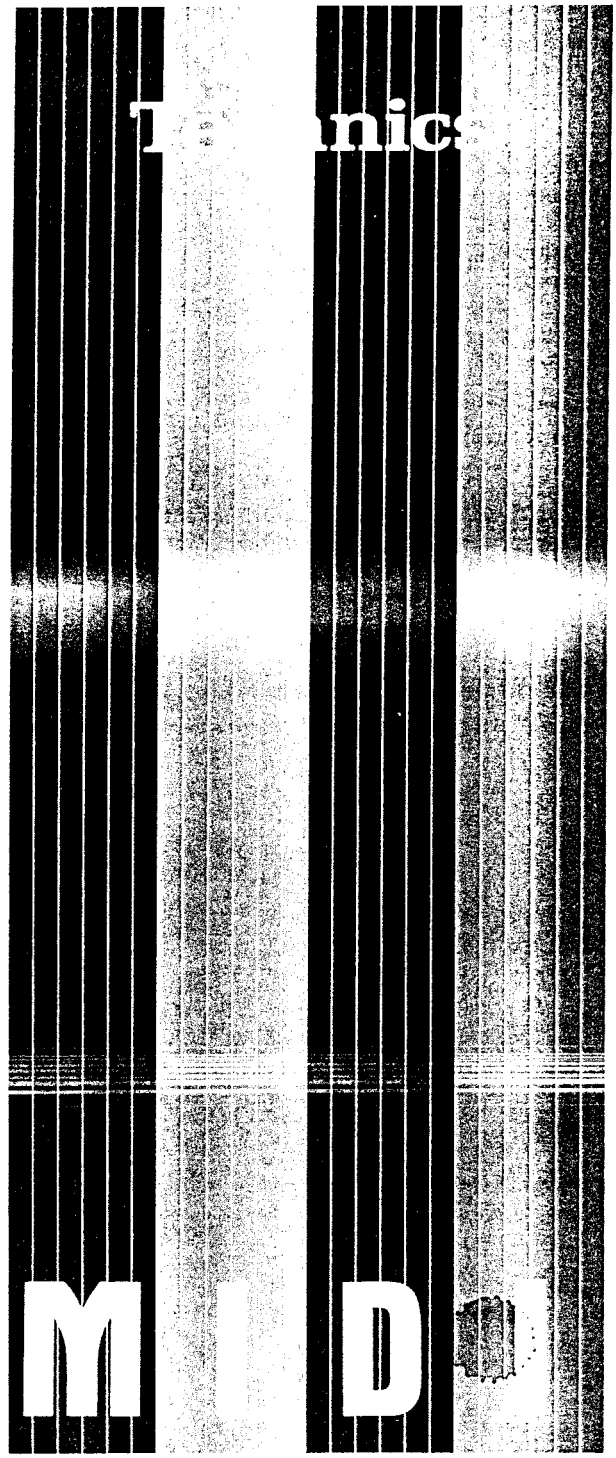
Überlassen Sie einem qualifizierten Fachmann die Inspektion der Innenseite des Instruments oder das Auswechseln der Sicherungen, wenn das erforderlich sein sollte. Probieren Sie nicht es selbst zu machen.

Wartung

Die nachstehenden Hinweise mögen dazu beitragen, daß Ihr Instrument sich immer in gutem Zustand befindet:

- Schalten Sie das Instrument nach dem Spielen immer aus, und schalten Sie es nicht schnell hintereinander ein und aus, da hierdurch bestimmte elektronische Bauelemente einer sehr großen Belastung ausgesetzt werden.
- Um die Tasten und Registerwippen zu reinigen, verwenden Sie am besten ein sauberes, leicht angefeuchtetes Tuch. Polieren Sie mit einem weichen trockenen Tuch nach. Sie können ein Poliermittel verwenden, vermeiden Sie aber Verdünnungsmittel oder Reinigungs- und Poliermittel auf chemischer Basis.
- Das Gehäuse sollte ab und zu mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Meistens wird aber das Abreiben mit einem weichen Tuch genügen.

REPARATUREN DÜRFEN NUR VOM HÄNDLER ODER VON QUALIFIZIERTEN FACHLEUTEN AUSGEFÜHRT WERDEN.



SX-K500
SX-K700

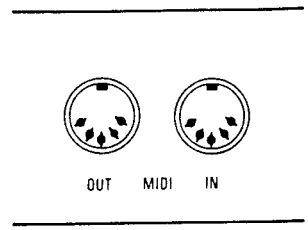
ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

MIDI-Anschlüsse

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist eine Industrienorm für den Anschluß zwischen verschiedenen elektronischen Geräten, beispielsweise Sythesizer und Personal Computer. Mit diesem Anschluß sind Übertragung und Empfang von Daten zwischen dem Technics PCM Keyboard und anderen Geräten die mit MIDI-Anschlüssen ausgestattet sind, möglich.

- Verwenden Sie zum Herstellen dieser Anschlüsse ein MIDI Kabel (5 poliges DIN Kabel, kürzer als 15 m).

Dieses Keyboard kann für folgende Teile Daten senden oder empfangen: **POLY**, **BASS**, **SOLO**, **ACCOMP**, **DRUMS** und **CONTROL**.



IN: Über diesen Anschluß empfängt das PCM Keyboard Daten von einem externen Gerät.
OUT: Über diesen Anschluß sendet das PCM Keyboard Daten zu einem externen Gerät.

DEUTSCH

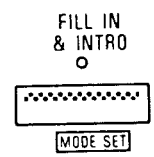
Folgende Arten von MIDI-Daten können gesendet oder empfangen werden

- Key note (Taste ein/aus) Data
- Programmwechsel Data
- Clock signal (Taktgeber) Data
- Chorus data (ein/aus) Data
- Sustain data (ein/aus) Data
- Start/Stop Data
- Song select (Wahl des FSC Platzes) Data
- Volume (Lautstärke) Data (**BALANCE**, **MAIN VOLUME**, Volumenpedal)
- Velocity (Anschlagsdynamik) Data

Einstellen der MIDI Betriebsart

Bevor das Gerät im MIDI Verbund verwendet wird, stellen Sie bitte erst nach folgenden Schritten den MIDI Betriebsart ein.

I. MIDI-Einstellungs-Betriebsart einstellen



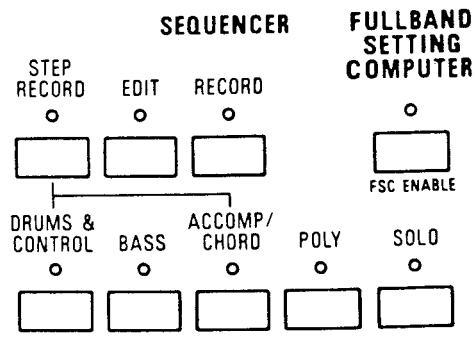
<**Verfahren**>

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste in der **SEQUENCER** Sektion. (Die Anzeige blinkt.)

2. Drücken Sie den **MODE SET** (**FILL IN & INTRO**) Taster. (Die Anzeige blinkt langsam.)

II. Einstellen der einzelnen Teile

■ **Anwählen eines Teiles**



<**Verfahren**>

3. Drücken Sie die Taste in der **PART SELECT** (**SEQUENCER**) Sektion für den Teil, den Sie einstellen möchten.

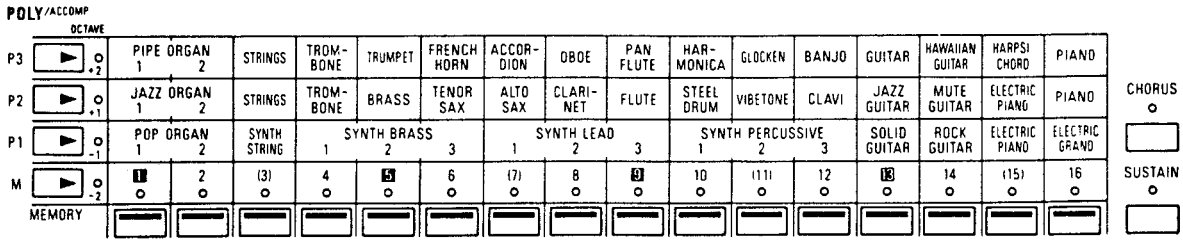
- Der **DRUMS** Teil wird mit der Taste **DRUMS & CONTROL** gewählt.
- Es ist nicht notwendig, den **CONTROL** Teil einzustellen, da für diesen Teil automatisch der MIDI Kanal 16 reserviert ist. Mit dem **CONTROL** Kanal werden die **MAIN VOLUME** und Volumenpedal Daten gesendet oder empfangen.

■ MIDI Grundkanal

MIDI verfügt über **16** Grundkanäle. Diese Kanäle müssen für die verschiedenen Teile zum Senden oder Empfangen der MIDI-Signale eingestellt werden.

<**Verfahren**>

4. Drücken Sie die **POLY** Nummerntaste die der Kanalnummer für den einzustellenden Teil entspricht.



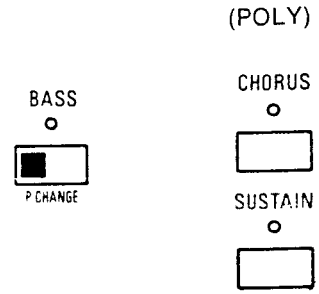
- MIDI Kanal **16** ist für den **CONTROL** Teil reserviert. Wählen Sie deshalb unter den Kanälen **1~15.**
- Es kann nicht für zwei oder mehr Teile der gleiche MIDI Kanal eingestellt werden. Wenn Sie einen Kanal der bereits belegt ist, nochmals belegen, erklingt ein Ton für ERROR (Irrtum).

■ Programmwechsel, Chorus, Sustain

Für Program Change, Chorus und Sustain kann eingestellt werden, ob die Daten gesendet/empfangen werden oder nicht.

<**Verfahren**>

5. Schalten Sie den entsprechenden Taster für diese Daten ein, wenn gesendet/empfangen werden soll. Wenn nicht, entsprechenden Taster ausschalten.

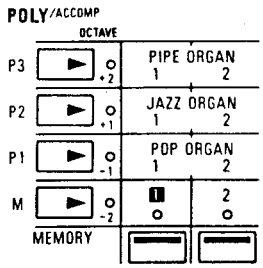


■ Oktaven-Verschiebung

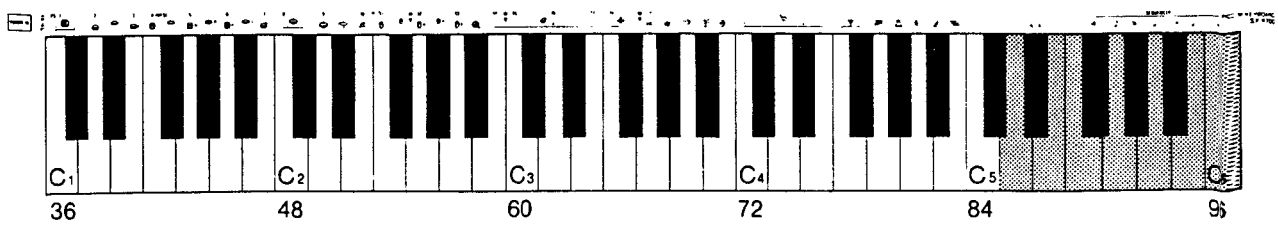
Der Ton kann um eine oder zwei Oktaven nach oben oder unten verschoben werden.

<**Verfahren**>

6. Stellen Sie mit den **OCTAVE** Tasten (in der **POLY** Sektion) den Oktaven-Verschiebungsbereich für **MIDI OUT** ein.



- Die Oktaven-Verschiebung für **MIDI OUT** und **MIDI IN** stehen direkt in Beziehung. Wenn beispielsweise **MIDI OUT** auf +1 eingestellt ist, wird **MIDI IN** automatisch auf −1 eingestellt.
- Die Beziehung zwischen Manual und Notennummern im Initial-Modus ist unten dargestellt.

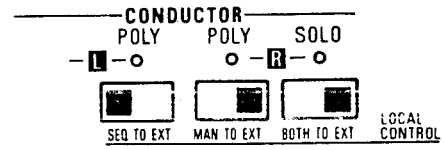


(▭ ist nur für K700)

■ **Local control (Steuerelemente)**
Die Steuerung interner Klangquellen und externen MIDI-Geräte durch die Tastatur und/oder den integrierten **SEQUENCER** können auf vier verschiedene Arten verteilt werden.

Betriebsart	Nähere Angaben	
Normal	Die Noten vom Tastatur und vom **SEQUENCER** werden vom PCM Keyboard und vom externen Instrument wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
SEQ TO EXT	Die Noten vom Tastatur werden vom PCM Keyboard und diejenigen vom **SEQUENCER** werden vom externen Instrument wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
MAN TO EXT	Die Noten vom Tastatur werden vom externen Instrument und diejenigen vom **SEQUENCER** werden vom PCM Keyboard wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
BOTH TO EXT	Die Noten vom Tastatur und vom **SEQUENCER** werden beide vom externen instrument wiedergegeben.	Tastatur → externes Instrument Sequencer → Keyboard

<Verfahren>
7. Benutzen Sie die **LOCAL CONTROL** Taster zur Einstellung der gewünschten Betriebsart. (Im Normalmode sind alle drei Anzeige LEDs aus.)

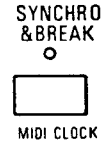


Wiederholen Sie die Schritte 3~7 zur Einstellung der anderen Teile.

III. Einstellen der gewöhnlichen Parameter

■ **Clock (Taktgeber) Wahl**
Wählen Sie den internen Clock, wenn der Taktgeber des PCM Keyboards zur Steuerung des Spiels verwendet wird. Wählen sie den **MIDI** Clock, wenn der Taktgeber des externen Instruments zur Steuerung des Spiels verwendet wird.
- Wenn der **MIDI** Clock gewählt ist, kann der Rhythmus nur gestartet werden, wenn die **MIDI** Taktsignale vom externen Instrument empfangen werden.

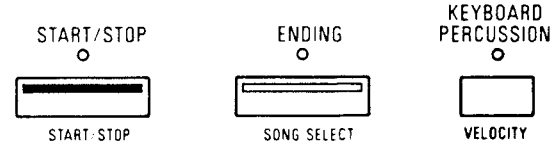
<Verfahren>
8. Stellen Sie die gewünschte Taktgeberbetriebsart mit dem Taster **MIDI CLOCK (SYNCHRO & BREAK)** ein.
- Bei nicht leuchtender Anzeige ist der interne Clock eingestellt.
- Wird das Gerät aus- und wieder eingeschaltet, stellt sich der Clockmode automatisch auf der interne Clock zurück.



■ **Song select, Start/Stop, Velocity (Dynamik), Balance (Volumen), Main Volume, Volumenpedal**

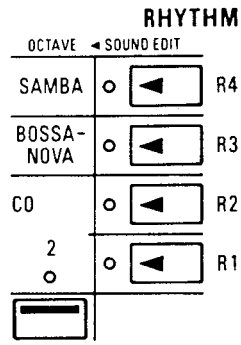
Für alle diese Funktionen kann eingestellt werden, ob die betreffenden. Daten gesendet/empfangen werden oder nicht.

Beachten Sie: Velocity (Dynamik) Daten können NICHT gesendet, jedoch empfangen werden.



<**Verfahren**>

9. Schalten Sie den entsprechenden Taster für Senden/ Empfang der Daten ein. Wenn nicht erwünscht, entsprechenden Taster ausschalten.



■ **Tastensignale Senden/Empfang (Key note on/off)**

Stellen Sie die Eingangsbetriebsart, die Key Note Betriebsart, und ob der Programmwechsel für den **VOICE SETTING COMPUTER** wirksam sein soll, ein.

KEY ASSIGN MODE: Wählen Sie unter drei Betriebsarten für den Empfang von Tastensignalen (Key Note).

KEY ASSIGN MODE	Tastensignale die empfangen werden können	CONDUCTOR	Anwendungs Beispiele
1	Nur **POLY** Teil	Funktion vie bei Spielen des PCM Keyboards	Wird verwendet, wenn ein externes Instrument mit "Anschlagdynamik" gespielt wird.
2	**Alle Teile SOLO, POLY*, BASS, ACCOMP, DRUMS**	Ohne Funktion.	Dient für Ensemble-Spiel, wenn jedes Teil unabhängig gespielt wird.
3	**Alle Teile SOLO***, POLY, BASS***, ACCOMP**, DRUMS*****	Funktion nur Eingebe **POLY** Teil.	Die Betriebsart, wenn das gesamte Manual entsprechend den Einstellungen für den rechten Teil des Manuals spielt.

* Für diesen Teil können bis zu vier Töne gleichzeitig erklingen.

** Töne des **ACCOMP** Teils werden nur erkannt, wenn die **FINGERED** oder **ONE FINGER** Taste eingeschaltet ist.

*** Töne des **SOLO, BASS** oder **DRUMS** Teils werden nur erkannt, wenn die **CONDUCTOR SOLO, CONDUCTOR BASS** oder **KEYBOARD PERCUSSION** Taste ausgeschaltet ist.

KEYNOTE ONLY: Wenn eingeschaltet, werden die Daten für Programm und Kontrollwechsel nicht gesendet/empfangen.

AUTO PLAY CHORD: Wenn eingeschaltet, produziert die **AUTO PLAY CHORD** Funktion ein Begleitmuster für die die **ACCOMP** und **BASS** MIDI Kanal Ausgangssignale.

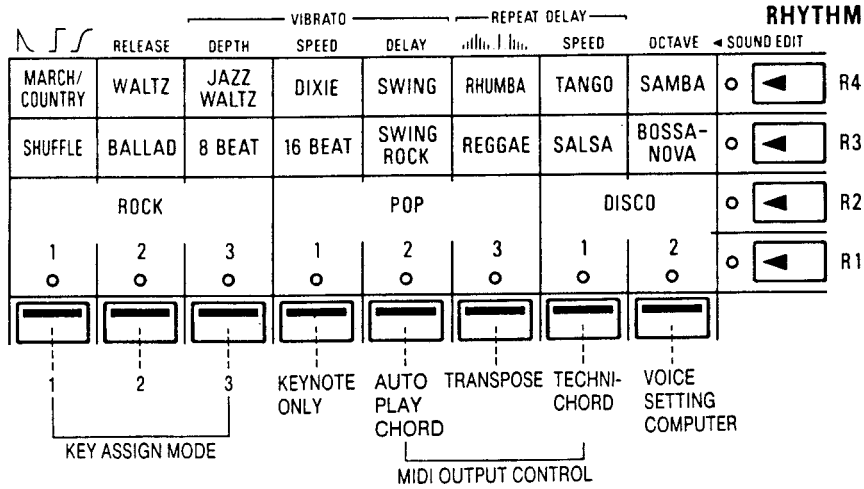
TRANSPOSE: Wenn eingeschaltet, werden für alle Teile die transponierten Tastaturnoten ausgegeben.

TECHNI-CHORD: Wenn eingeschaltet (und natürlich auch die **TECHNI-CHORD** Taste beim Spiel) werden die Töne, die durch die **TECHNI-CHORD** Funktion ausgegeben werden, für den **POLY** MIDI-Kanal gesendet.

VOICE SETTING COMPUTER: Wenn eingeschaltet, wird durch Empfang von Programmwechseldaten mit dem **POLY** Kanal der **VOICE SETTING COMPUTER** geschaltet. (Programmwechsel für den **SOLO** Kanal wird nicht gesendet/empfangen.)

<Verfahren>

10. Mit den drei äußerst linken **RHYTHM** Tastern wird die Betriebsart eingestellt.
11. Mit den verbleibenden 5 **RHYTHM** Tastern wird die ein/aus Stellung für die anderen aufgeführten Funktionen eingestellt.



IV. Abschluss der MIDI Einstellungen

<Verfahren>

12. Nachdem alle zuvor beschriebenen Schritte durchgeführt sind, drücken Sie den **RECORD** oder **MODE SET** Taster und schließen damit den MIDI Einstll Mode ab..

Laden gespeicherter MIDI Daten

Alle durchgeführten MIDI Einstellungen können sowohl im internen Speicher des PCM Keyboards als auch auf Memorycard gespeichert werden. Dazu werden einfach die entsprechenden Speicherverfahren für **SEQUENCER** oder **FULLBAND SETTING COMPUTER** durchgeführt. IM **INITIAL MODE** können die gespeicherten Daten jedoch nicht zum Gebrauch abgerufen werden. Benutzen sie folgendes Verfahren, um diese MIDI Daten zum Gebrauch wieder abzurufen.

<Verfahren>

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste der **SEQUENCER** Sektion. (Die Anzeige blinkt.)
2. Drücken Sie den **MODE SET** Taster. (Die Anzeige blinkt langsam.)
3. Drücken Sie den **FSC ENABLE** Taster um die gespeicherten MIDI Einstellungen wieder abzurufen.
4. Zum Abschluß nochmals den **RECORD** oder **MODE SET** Taster drücken.

- Beim Ausschalten des Gerätes wird auch **FSC ENABLE** abgeschaltet.

MIDI Implementation Chart

[PCM Keyboard]
[SX-K500/SX-K700]

(Transmitted)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	——	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	——	——	——	——	——	——	
Note Number		7~113	7~113	7~113	7~95	7~101	——	(K500) • Changes depending on the position of the MIDI octave shift (K700) • When SEQUENCER is off
		7~126	7~126	7~126	7~108	7~113	——	
	True voice	——	——	——	——	——	——	
Velocity	Note ON	×	×	×	×	×	——	
	Note OFF	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	——	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums) main volume (control)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change	True #	*○(0~63)× ——	*○(0~31)× ——	*○(0~63)× ——	*○(0~7)× ——	*○(0~31:K500)(0~35:K700)× ——	—— ——	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	——	
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	——	
	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes *○ × ..... Whether or not the data for each of these items is transmitted can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○:Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×:No

MIDI Implementation Chart

[SX-K500/SX-K700] (Recognized)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	—	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	—	—	—	—	—	—	
Note Number		2~126	2~126	2~126	2~126	2~126	—	Changes depending on the position of the Octave Shift or Transpose control.
	True voice	36~108	36~108	36~108	24~96	36~71 (K500) 36~83 (K700)	—	
Velocity	Note ON	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	—	
	Note OFF	×	×	×	×	×	—	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums) main volume (control)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change		*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	—	
	True #	0~63	0~31	0~63	0~7	0~31 (K500) 0~35 (K700)	—	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	—	(123~127)
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	—	
	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes *○ ×..... Whether or not the data for each of these items is receive d can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○ : Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO × : No

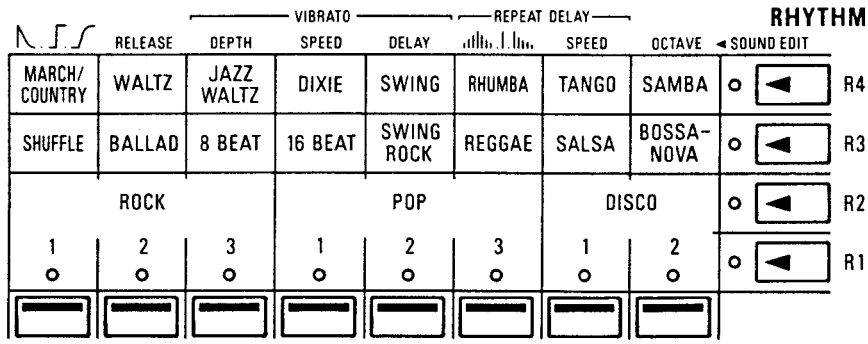
- This product adheres to MIDI specifications as published by the Japan MIDI Association.

One Touch Play

ONE TOUCH PLAY

32 preset sound combinations for all rhythms

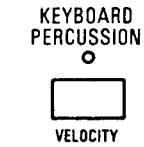
If this button is pressed, the appropriate tone and effect registration for the rhythm chosen are automatically set.
Therefore, immediate play is possible if a rhythm is selected and this button is pressed for several seconds until the pannel indicators change. The AUTO PLAY CHORD is automatically selected and the keyboard is split. Play the melody on the right keyboard and chords on the left.
Use the CONDUCTOR and POLY, SOLO tone buttons if you want to change sounds on the right keyboard.
Matching of sounds to the fixed ONE TOUCH PLAY combinations has also been preset at the factory.
Push RHYTHM and ONE TOUCH PLAY buttons if you want to play the preset again.



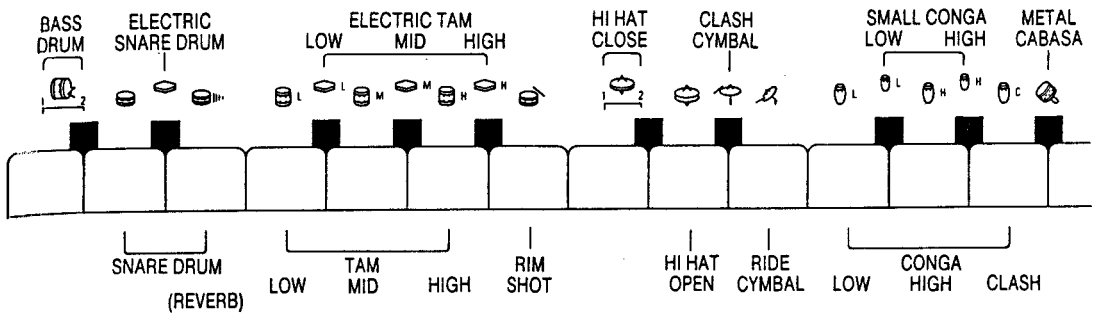
R4	MARCH/COUNTRY	MARCHING BAND
	WALTZ	PIANO & STRINGS
	JAZZ WALTZ	JAZZ QUINTET
	DIXIE	DIXIE BAND
	SWING	SWING BAND
	RHUMBA	LATIN COMBO
	TANGO	ACCORDION BAND
	SAMBA	ORGAN QUINTET
R3	SHUFFLE	METAL BAND
	BALLAD	GUITAR & ORCHESTRA
	8 BEAT	E PIANO & STRINGS
	16 BEAT	ELECTRIC PIANO
	SWING ROCK	ELECTRIC GRAND
	REGGAE	CARIBBEAN SOUND
	SALSA	LATIN BRASS
	BOSSA NOVA	LATIN ORCHESTRA
R2	ROCK, POP, DISCO	CONTEMPORARY 1~8
R1	ROCK, POP, DISCO	SYNTH SOUND 1~8

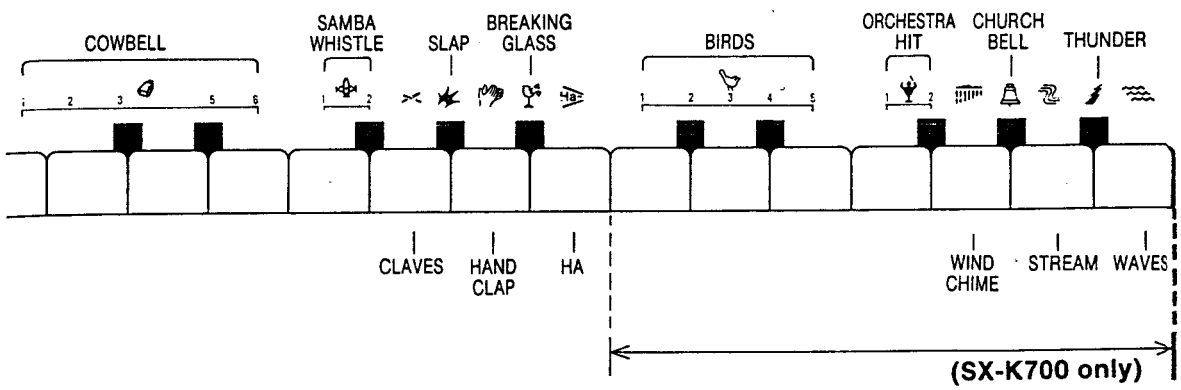
Keyboard Percussion

Press the **KEYBOARD PERCUSSION** button on to turn your keyboard into a whole band of percussive instruments and other special sounds.



<Percussive keyboard>





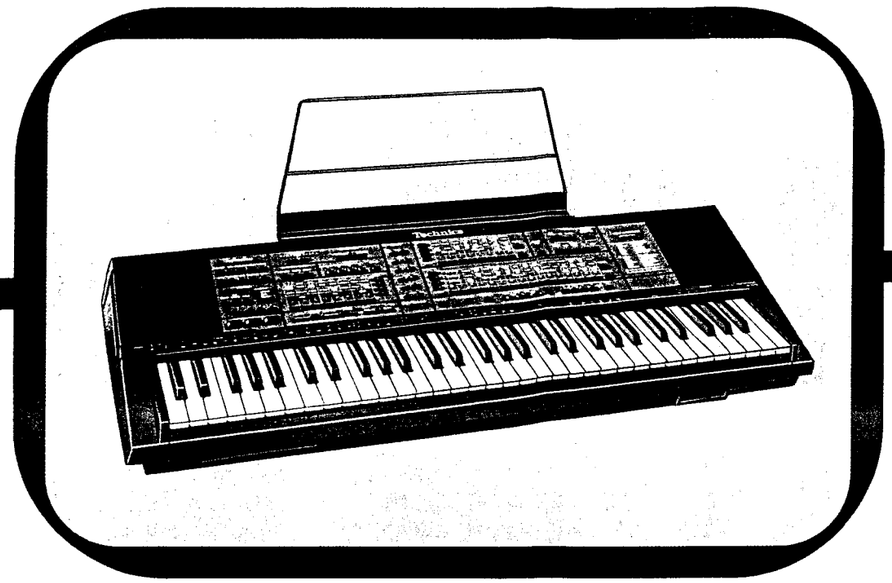
Specifications

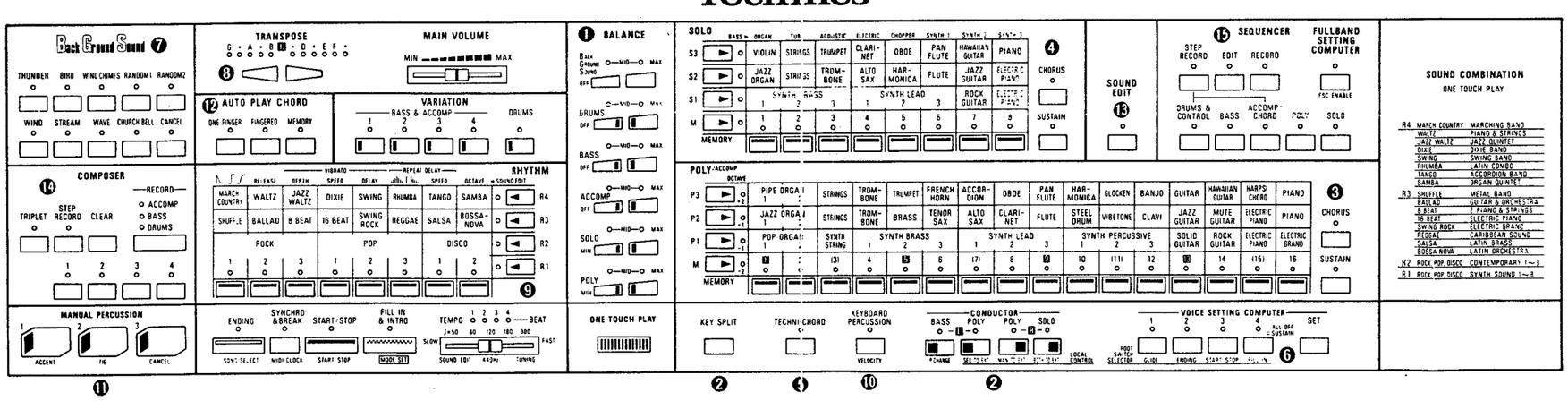
		SX-K500	SX-K700
KEYBOARD		49 KEYS	61 KEYS
KEY SPLIT		○ (G2, C3, G3)	
ONE TOUCH PLAY		○	
FULLBAND SETTING COMPUTER		RECORD*, FULLBAND SETTING COMPUTER	
SEQUENCER		RECORD*, EDIT, STEP RECORD, SOLO, POLY ACCOMP/CHORD, BASS, DRUMS & CONTROL, KEYBOARD...	
VOICE SETTING COMPUTER		SET, 1~4	
CONDUCTOR		[L]...POLY, BASS [R]...SOLO, POLY	
TONES & EFFECTS	POLY/ACCOMP	P1... POP ORGAN 1, 2, SYNTH STRING, SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, SYNTH PERCUSSIVE 1, 2, 3, SOLID GUITAR, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO, ELECTRIC GRAND P2... JAZZ ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, BRASS, TENOR SAX, ALTO SAX, CLARINET, FLUTE, STEEL DRUM, VIBETONE, CLAVI, JAZZ GUITAR, MUTE GUITAR, ELECTRIC PIANO, PIANO P3... PIPE ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, TRUMPET, FRENCH HORN, ACCORDION, OBOE, PAN FLUTE, HARMONICA, GLOCKEN, BANJO, GUITAR, HAWAIIAN GUITAR, HARPSICHORD, PIANO MEMORY...1~16 CHORUS, SUSTAIN	
	SOLO	S1... SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO S2... JAZZ ORGAN, STRINGS, TROMBONE, ALTO SAX, HARMONICA, FLUTE, JAZZ GUITAR, ELECTRIC PIANO S3... VIOLIN, STRINGS, TRUMPET, CLARINET, OBOE, PAN FLUTE, HAWAIIAN GUITAR, PIANO MEMORY...1~8 CHORUS, SUSTAIN	
	BASS	ORGAN, TUBA, ACOUSTIC, ELECTRIC, CHOPPER, SYNTH 1, 2, 3, SUSTAIN	
TECHNI-CHORD		○	
SOUND EDIT		SOUND EDIT, ⌐, ∫, ∫, RELEASE, VIBRATO (DEPTH, SPEED, DELAY), REPEAT DELAY (, SPEED), OCTAVE, POLY M...1~16, SOLO M...1~8	
BACK GROUND SOUND		○	THUNDER, BIRD, WIND CHIMES, RANDOM 1, 2, WIND, STREAM, WAVE, CHURCH BELL, CANCEL
RHYTHM		R1... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R2... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R3... SHUFFLE, BALLAD, 8 BEAT, 16 BEAT, SWING ROCK, REGGAE, SALSA, BOSSA NOVA R4... MARCH/COUNTRY, WALTZ, JAZZ WALTZ, DIXIE, SWING, RHUMBA, TANGO, SAMBA	
	(CONTROLS)	TEMPO, START/STOP, SYNCHRO & BREAK	
FILL IN & INTRO		○	
ENDING		○	
KEYBOARD PERCUSSION		○, KEYBOARD	
MANUAL PERCUSSION		———	1~3
AUTO PLAY CHORD		ONE FINGER, FINGERED, MEMORY	
VARIATION		DRUMS, BASS & ACCOMP 1~4	
COMPOSER		———	RECORD (DRUMS, BASS, ACCOMP), CLEAR, STEP RECORD, TRIPLET, 1~4, ACCENT, TIE, CANCEL
TUNING		○	
TRANSPOSE		G ~ C ~ F♯	
FOOT SWITCH SELECTOR		GLIDE, ENDING, START/STOP, FILL IN, SUSTAIN (ALL OFF)	
BALANCE		BACK GROUND SOUND, DRUMS, BASS, ACCOMP, SOLO, POLY	
MODE SET		MODE SET, RECORD*, START/STOP, MIDI CLOCK, SONG SELECT, VELOCITY, PROGRAM CHANGE, OCTAVE (−2, −1, +1, +2), LOCAL CONTROL (SEQ TO EXT, MAN TO EXT, BOTH TO EXT), FSC ENABLE	
OTHERS		POWER SWITCH, MAIN VOLUME, MEMORY CARD SLOT, LINE OUT TERMINALS ([R]/[R]+[L], [L]), PEDAL IN TERMINALS (EXP PEDAL, FOOT SW), MIDI TERMINALS (IN, OUT), HEADPHONE JACK, AC CORD INPUT, INITIAL KEY	
OUTPUT		10W X 2	
SPEAKERS		12 cm (4-23/32") X 1 9 cm (3-17/32") X 1	
POWER REQUIREMENT		50 W	
		AC 120/220/240V 50/60 Hz, AC 120V 60 Hz (NORTH AMERICA)	
DIMENSIONS (WXHXD)		78.7 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (30-31/32" X 5-9/32" X 14-3/32")	95.1 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (37-7/16" X 5-9/32" X 14-3/32")
NET WEIGHT		10 kg (22.0 lbs.)	10.5 kg (23.1 lbs.)
ACCESSORIES		MUSIC RACK, DUST COVER, AC CORD	

*Common **RECORD** button is used for these buttons.

Technics

SX-K700




Technics
Back Ground Sound
THUNDER BIRD WIND CHIMES RANDOM1 RANDOM2
WIND STREAM WAVE CHURCH BELL CANCEL
TRANSPOSE
MAIN VOLUME
MIN MAX
AUTO PLAY CHORD
ONE FINGER FINGERED MEMORY
VARIATION
BASS & ACCOMP 1 2 3 4
DRUMS
COMPOSER
TRIPLET STEP RECORD CLEAR
RECORD ACCOMP BASS DRUMS
RHYTHM
MARCH/COUNTRY WALTZ JAZZ WALTZ DIXIE SWING RHUMBA TANGO SAMBA
SHUFFLE BALLAD 8 BEAT 16 BEAT SWING ROCK REGGAE SALSA BOSSA-NOVA
ROCK POP DISCO
MANUAL PERCUSSION
ACCENT FIE CANCEL
ENDING SYNCHRO &BREAK START/STOP FILL IN & INTRO TEMPO BEAT
SLOW FAST
BALANCE
BACK GROUND SOUND
DRUMS
BASS
ACCOMP
SOLO
POLY
ONE TOUCH PLAY
SOLO
S3 S2 S1 M MEMORY
VIOLIN STRINGS TRUMPET CLARINET OBOE PAN FLUTE HAWAIIAN GUITAR PIANO
JAZZ ORGAN STRINGS TROMBONE ALTO SAX HARMONICA FLUTE JAZZ GUITAR ELECTRIC PIANO
SYNTH BASS SYNTH LEAD ROCK GUITAR ELECTRIC PIANO
POLY·ACCOMP
P3 P2 P1 M MEMORY
PIPE ORGAN STRINGS TROMBONE TRUMPET FRENCH HORN ACCORDION OBOE PAN FLUTE HARMONICA GLOCKEN BANJO GUITAR HAWAIIAN GUITAR HARPSICHORD PIANO
JAZZ ORGAN STRINGS TROMBONE BRASS TENOR SAX ALTO SAX CLARINET FLUTE STEEL DRUM VIBETONE CLAVI JAZZ GUITAR MUTE GUITAR ELECTRIC PIANO PIANO
POP ORGAN SYNTH STRING SYNTH BRASS SYNTH LEAD SYNTH PERCUSSIVE SOLID GUITAR ROCK GUITAR ELECTRIC PIANO ELECTRIC GRAND
CHORUS
SUSTAIN
SOUND EDIT
SEQUENCER
STEP RECORD EDIT RECORD
FULLBAND SETTING COMPUTER
FSC ENABLE
DRUMS & CONTROL BASS ACCOMP CHORD POLY SOLO
SOUND COMBINATION
ONE TOUCH PLAY
R4 MARCH COUNTRY MARCHING BAND
WALTZ PIANO & STRINGS
JAZZ WALTZ JAZZ QUINTET
DIXIE DIXIE BAND
SWING SWING BAND
RHUMBA LATIN COMBO
TANGO ACCORDION BAND
SAMBA ORGAN QUINTET
R3 SHUFFLE METAL BAND
BALLAD GUITAR & ORCHESTRA
8 BEAT E.PIANO & STRINGS
16 BEAT ELECTRIC PIANO
SWING ROCK ELECTRIC GRAND
REGGAE CARIBBEAN SOUND
SALSA LATIN BRASS
BOSSA NOVA LATIN ORCHESTRA
R2 ROCK POP DISCO CONTEMPORARY 1~3
R1 ROCK POP DISCO SYNTH SOUND 1~3
KEY SPLIT
TECHNI CHORD
KEYBOARD PERCUSSION
VELOCITY
CONDUCTOR
BASS POLY POLY SOLO
LOCAL CONTROL
VOICE SETTING COMPUTER
SET
FOOT SWITCH SELECTER
GLIDE ENDING START/STOP
ALL OFF = SUSTAIN

DIGITAL

DIGITAL